TURRICAN II™

THE FINAL FIGHT

C64

AMIGA

AMIGA

AMIGA

C64

Un'esperienza arcade singolare caratterizzata da 5 mondi, 12 livelli, 2 MB di grafica, 1500 schermate, 400 K di sonoro, 50 effetti sonori, 10 frasi campionate, scrolling parallattico a 50 frames al secondo.

Turrican, armato di nuove e terribili armi di distruzione, entra ancora una volta negli sconosciuti e temibili mondi dei suoi nemici per distruggerli o morire durante la missione.

Disponibile per Amiga, C64, Amstrad, Atari St, Spectrum

UN SEGUITO CHE SUPERA L'ORIGINALE

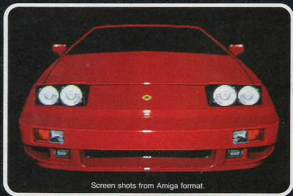
DISTRIBUTO IN ITALIA DA "LEADER DISTRIBUZIONE SRL" 21020 CASCIAGO (VA) Via Mazzini 15

ZZAP! SommariO

BEEP

BOP

ALULA

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Redattori:** Stefano Giorgi, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino, Paolo Besser, Davide Corrado
Videoimpaginazione: Max Di Bello, Peter Dusek Smith
Grafica: Donatella Elia **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Computer Grafica e DTP Service:** BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

Anno VI - Numero 53

PROBLEMI PICCOLI E GRANDI

Al problema che sta affliggendo il mondo mentre scrivo, se ne è aggiunto apparentemente uno che interessa più da vicino questo mondo fatto di software caro ai tutti voi lettori: l'incendio del magazzino della Leader. Questo, però, al contrario di come molti credevano, non ha causato alcun ritardo nella consegna dei nuovi titoli a tutti i Soft Center d'Italia. Ciò vuol dire che troverete i giochi recensiti in questo numero (e tutti gli altri) puntuali ad attendervi nel vostro Soft Center preferito. E quindi non ci resta che dire grazie a tutto il giovanissimo staff della Leader (età media, 25 anni!) che dandosi da fare il più possibile, è riuscito a non farvi mancare niente, nemmeno in questo periodo di ingiustificata e caotica "corsa agli approvvigionamenti alimentari".
Ma oltre a questo "piccolo" problema (già risolto!), ce n'è uno molto più grande che ben conoscete: non vi ha fatto (uso il passato augurandomi che da qui a quando leggerete l'editoriale si tratti solo di cronaca 'vecchia' e la situazione sia più rosea) un certo effetto sentire ripetere così spesso al telegiornale quei nomi che avete sempre letto su queste pagine, ma tutt'altro che riferiti a giochi?
Mi riferisco a cose come 'Intruder', 'F-111', 'Missile Cruise', 'Stealth', 'Tomahawk'... simulazioni di cui forse non avevamo mai considerato l'altra faccia — quella reale.
E giochi come 'Persian Gulf Inferno', 'UN Squadron' e 'Navy Seals'? Chi, giocandoci, ha mai riflettuto su una possibilità 'reale' per simili eventi?
Provate a riflettere anche voi su questo (a me ha fatto un certo effetto) e, intanto, vi invito a godervi questo numero ricco di sorprese, speriamo 'in santa pace'...

Bonaventura Di Bello

TOP CAT
STARRING IN
BEVERLY HILLS Cats

HI TEC SIGILLO DI ALTA QUALITÀ • HI TEC SIGILLO

SPECTRUM
CBM 64
AMSTRAD
ATARI XL/XE
AMIGA
ATARI ST

Hanna-Barbera

Ultimissima novità dalla fortunata serie firmata Hanna Barbera che vede protagonista il famosissimo TOP CAT e la sua gang, continuamente inseguiti dal poliziotto Dibble. Quando una vecchia signora lascia la sua fortuna a Benny the Ball perchè la sua unica e legittima erede, Amy, è scomparsa, Top Cat e il resto della banda finiscono a Beverly Hills nella lussuosa residenza di Madam Van der Gelt. Snerdley, il maggiordomo, è l'erede successivo, se riesce a disfarsi di Benny. Fra una corsa e l'altra nella limousine e il divertimento intorno alla piscina, riusciranno T.C. e la sua banda a salvare Benny e a trovare Amy?

HiTEC Software

Lit. 19.500
CBM 64
AMSTRAD

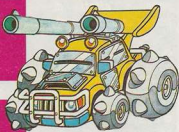
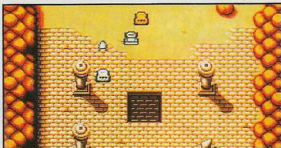
Lit. 29.000
AMIGA
ATARI ST

Distribuito da LEADER Distribuzione Srl

SCREEN SHOTS FROM CBM 64 VERSION.

NEC KNACKS

Irasshaimase a tutti quanti voi e ben venuti all'unico angolo esclusivamente dedicato al PC Engine. Perciò se non volete sapere nulla a proposito delle più succose novità, e del più recenti scandali, voltate pagina.

Per cominciare, devo avvertirvi circa il PC Engine portatile, e il suo lancio pressapoco contemporaneo in Giappone e negli Stati Uniti. Sfortunatamente, gli altri giornali sedicenti informati hanno toppato alla grande. Tutti, infatti, hanno annunciato l'uscita del TurboExpress negli USA. Che baggianata! Gli importatori non hanno la minima intenzione di mettere le mani sulla versione americana della console. Perché? Ovviamente poiché tutti i PC Engine e il software che avete arriva dal Giappone. Avete mai sentito parlare della TurboGrafx-16, la versione americana del PC Engine, in vendita in Inghilterra? Esatto! (NdSalvi) E perché vi è venuto in mente ciò? Semplicissimo, amici giocatori, perché le due versioni della console, non sono compatibili... Allegria! Il primo posto, dove il PC Engine era disponibile, è stato il Giappone. Circa il 90% di tutto il software del piccolo gioiellino NEC, viene dal Sol Levante, e viene distribuito qui. Fa la cosa giusta, se uno vi dovesse offrire un TurboExpress, mandatelo a quel paese. Il GT, d'altro canto, è l'unico da infilarsi in tasca. E adesso, inizi pure lo spettacolo...

I SEGUITI

Guardando le uscite di questo mese, ho trovato Peach Boy Legend II, Ys III: Wanderers From Ys, Shubibiman 2 e Moto Roader 2. Giusto, seguiti! (Accipicchia, Shintaro, tu sì che sei un Lungimirantone! NdGialappàs Band). Non c'è nulla di sbagliato a fare questi seguiti, sempre che siate interessati ad andare oltre l'originale. Così se volete proseguire Peach Boy sarete sicuramente felici. Ma non preferireste qualcosa di più originale? NO! E va beh, proseguiamo...

Adesso qualcosa di veloce. Qualcosa che vi esalterà fino allo spasimo se ci giocherete, qualcosa che vi farà sgallare su e giù per le strade. No, non è Suzy Uki e nemmeno una bella ragazza, ma un seguito che non potete assolutamente perdere: Moto Roader 2. Il primo è uno dei giochi di corsa più divertenti in assoluto, può addirittura gestire cinque giocatori simultaneamente. Devi correre, vincere soldi, potenziare il vostro mezzo, sbattere fuori strada chi vi insegue se sta diventando troppo bravo, e così via.

Così, anche il seguito è una gallata. Ci sono tutte le cose dell'originale, più macchine volanti, mezzi morti e potete scegliere tra sette piste differenti, armi aggiuntive eccetera eccetera.

SARANNO BELLI DAVVERO?

Uno dei contendenti per il titolo di miglior gioco dell'anno, potrebbe essere Bastille, su CD ROM. Un gioco di guerra basato nello spazio. Avete a disposizione il solito display esagonale tipico dei giochi di gurra, ma c'è anche un bel po' di azione arcade. Non mi hanno mai convinto i mix di diversi generi di gioco - specialmente qualcosa come un gioco di guerra e un gioco d'azione - Il risultato può essere (e solitamente E') disastroso. Prendiamo Car Wars, per esempio... cercava di unire l'azione ed il gioco di ruolo, ma ne uscì una schifezza. Bastille sembra impressionante, speriamo che il team di programmazione lo faccia davvero bene.

COMMODORE *CORRAL*

La pubblicità della Commodore è dappertutto. Quel che la gente comune non sa è che avrebbe potuto comprarsi una versione computeristica del C64GS cinque anni fa.
E' bello vedere il vecchio C64 riprendere vita con l'avvento della console Commodore C64GS. Sembra che tutti i più importanti produttori stiano rendendosi conto di questa grandiosa opportunità e si preparino a pubblicare cartucce costosissime che contengono giochi già usciti per il C64 tempo fa a una frazione del prezzo. Ma comunque le cartucce offrono indubbi vantaggi.

■ La System 3 sembra sostenere qualsiasi console in circolazione. E sembra che abbia calorosamente salutato l'avvento del C64GS, una console dotata di una circuiteria ben familiare. La loro serie tutt'oggi impressionante dei Ninja arriva sul GS con Ninja Remix. Tra poco sara' affiancato da Myth e Vendetta, giochi che hanno già avuto un bel successo in formato cassetta per C64. Entro i primi mesi dell'anno dovrebbe arrivare Last Ninja III, insieme a IK Deluxe che lo seguirà a ruota.

■ La US Gold si ha finalmente deciso la linea d'azione che seguirà con il C64GS. E' stato chiarito che la superba serie dei Games non verrà convertita. Ancora il mese scorso le probabilità erano alte, ma sembra che certa gente ragioni coi piedi, e non è impossibile che prima o poi cambieranno ancora opinione riguardo alle antologie della Epyx.

■ Fra gli altri giochi che "potrebbero o non potrebbero" uscire per il C64GS dalla US Gold ci sono Ghouls 'n' Ghosts, Strider I e II e UN Squadron. Ma, come abbiamo detto, sembra che alla US Gold nessuno sappia cosa succederà da un giorno all'altro. Non restate col fiato sospeso.

■ Dalla Domark se non altro sono arrivate delle conferme serie. Abbiamo addirittura già giocato con le cartucce! Cyberball è un gioco per uno o due utenti liberamente ispirato al football americano; Badlands è la conversione del coin-op della Tengen simile a Super Sprint; e Vindicators è un altro gioco per una o due persone ambientato nel futuro. I primi due sono giochi del tutto nuovi, mentre Vindicator ha già visto la luce sui computer (C64 compreso).

AMSTRADOPOLI

Le pubblicità televisive sembrano sortire il loro effetto e le vendite del GX4000 sembrano continuare a salire. Le società produttrici di software stanno subendo "l'effetto Amstrad" e cominciano a fare uscire un sacco di titoli per sostenerla.

Qualunque siano i vostri gusti in fatto di giochi, il GX4000 avrà qualcosa per voi entro i prossimi mesi.

■ La System 3 non si è mai fatta un nome per la quantità di titoli ogni anno, ma il GX4000 verrà presto imbellito dalla presenza di successi quali Ninja Remix, Myth e Vendetta. In gennaio uscirà Last Ninja 3, che verrà seguito in marzo da IK Deluxe. E' un privilegio avere simili capolavori della progettazione ludica sulla propria macchina - una vera benedizione.

■ La US Gold continua a supportare l'Amstrad con la pubblicazione di World of Sport della Epyx (recensito qui a lato). A seguire World of Sport ci sara' il super gioco della Capcom Strider II. Nessuno sa esattamente quando verrà pubblicato, ma siamo sicuri che sara' fantastico.

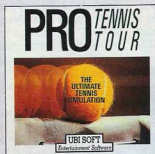
■ Dalla scuderia Domark giungono notizie relative a un presunto forte interesse nei confronti del GX4000 - e perché no? Fra i titoli di probabile conversione ci sono Klax (wow!), The Spy Who Loved Me, Badlands, Vindicators e Cyberball. Non c'è ancora nessuna conferma ufficiale, ma noi diamo per vincenti sicuri Klax e il gioco su James Bond.

WORLD OF SPORT

US GOLD/EPYX ■ ANTOLOGIA SPORTIVA

Si tratta sostanzialmente di una collezione di alcuni dei migliori sport della classica serie dei Games. I quattro sulla cartuccia sono: slalom su sci, corsa acrobatica in BMX, tuffi e surf. La Us Gold dice di non essere proprio riuscita a mettere altro sulla cartuccia, ma noi abbiamo qualche dubbio.
Si puo' gareggiare e fare allenamento in una o in tutte le gare. La grafica è piuttosto attraente ma il sonoro è debole, persino per una macchina a 8-bit. Anche confrontando i lenti caricamenti da disco delle versioni per Amstrad dei giochi della serie Games, si paga di più solo per la conversione su cartuccia.
E' un peccato che World of Sport manchi di gocabilità, perché una cartuccia rielaborata dei Games sarebbe stata perfetta se meglio realizzata e, sopratutto, a un prezzo più sensato.

UN MONDO DI DIVERTIMENTO
VERSIONE CARTUCCIA

DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE TRA POCO

DISPONIBILE ORA

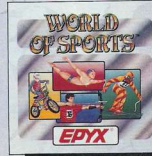
DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE TRA POCO

DISPONIBILE TRA POCO

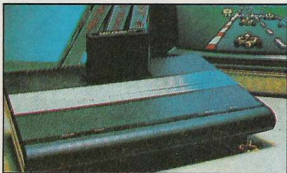
DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE ORA

DISPONIBILE TRA POCO

DISPONIBILE TRA POCO

AMSTRAD

ATARI ATTACK

Vi farete solamente del male a non leggere queste notizie, preview, pettegolezzi, recensioni e trucchi per la vostra console Atari. Ripensateci: questa è l'unica pagina dedicata al Lynx e al 7800.

E' difficilissimo fermare la fuga di informazioni dalla Atari: il mese scorso abbiamo parlato del nuovo Lynx, e ora ecco la nuova console Panther.

Indipendentemente dal successo ottenuto dal 2600 e dal 7800, non c'è dubbio che usano una tecnologia vecchia. Confrontate con il 2600 e il 7800, qualsiasi nuova console può vincere la sfida con un joystick legato dietro alla sua porta monitor.

Prendere ad esempio il Lynx; con la sua tavolozza da 4096 sfumature e il chip audio favoloso a quattro canali è parecchio più avanzato.

L'unica possibilità per la Atari per non rimanere schiacciata nella Guerra delle Console è di uscire con qualcosa di superiore sia al Megadrive sia al Super Famicom... ed è proprio quello che sta per fare.

I dati tecnici precisi riguardanti la nuova console della Atari - chiamata in codice Panther - sono molto vaghi. Comunque, un uomo della Atari ha detto che "la nuova macchina è molto più avanzata di ogni altra cosa nella sua categoria". E' probabile che l'Atari si basi sul processore 68000, lo stesso che sta al cuore dell'ST, dell'Amiga e del Megadrive. Il chip è economico, veloce, conosciuto dai programmatori e più che adeguato per una console che affida a dell'hardware dedicato la gran parte del lavoro audio e video.

Anche se nel Panther verrà usato lo stesso processore dell'ST, ci sono ben poche possibilità che la nuova console sia compatibile con l'ST. Tanto per cominciare l'ST ha delle prestazioni parecchio scarse se confrontate con la crema delle console odierne. Secondo, alla Atari vogliono che i possessori di ST comprino il Panther. Infine, guardate il caos che ha combinato la Commodore con la console C64GS: perché dovreste comprarla quando il C64 normale fa di più e costa di meno?

Le nostre fonti hanno suggerito la possibilità di una tavolozza a 24 bit reali e un sonoro a 16 bit. E' stato proposto un prezzo di circa 450000 lire. Come farà l'Atari a far uscire una console tanto spettacolare a un prezzo inferiore a quello del Megadrive resta ancora un mistero. Il Panther verrà probabilmente presentato a porte chiuse al CES americano di gennaio... restate sintonizzati!

La console 7800 della Atari è sul punto di essere sorpassata da una console nuova e dalle capacità sconvolgenti entro metà anno. Vi daremo maggiori informazioni sul Panther nei prossimi numeri.

IL LYNX PERDE PESO

Incredibili notizie per tutti coloro che pensano di acquistare un portatile Lynx; all'Atari hanno clamorosamente diminuito i prezzi. E' vero: quando leggerete queste righe potrete comprare una megaconsole portatile a meno di prima. La mossa dell'Atari avrà interessanti effetti collaterali sul costo del Game Gear della Sega. Ben fatto, Atari!

DUE BIT DI MUSICA

Sembra che sia stato usato il campionatore audio a 2 bit Replay 4 per Atari ST per produrre gli incredibili effetti campionati usati in Klax e Road Blasters. Il responsabile per le grandiose musiche, Lx Rudis, ha campionato i suoni sull'ST usando il Replay. Il programmatore, Greg Omi, ha scritto poi un'utility per convertire il campione in formato IFF Amiga e portare i dati sul Lynx. Sembra un modo molto complicato di fare le cose, ma nel sistema di sviluppo per il Lynx c'è un Amiga 2000.

SCIOGLILINGUA

Dalle catene di produzione della Atari stanno per uscire i tre favolosi titoli Rampage, Robo Squash e Rygar. Dovrebbero essere adesso nei negozi.

L'Atari Corp. ha preso i diritti per convertire il gioco della Atari Games Pit Fighter. Dovrebbe uscire una versione per Lynx di questo brutale pestaduro entro la fine dell'anno. A giudicare dalla bella grafica digitalizzata dell'originale, potrebbe trattarsi di una delle novità più interessanti dell'anno.

FIGHTER
BLASTER
Senza rivali anche nel prezzo
FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900
BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900
Dutch and Dutch
LEADER
DISTRIBUZIONE

LO SPAZIO DEL NINTENDO

Natale era un periodo per dare, e la Nintendo continua a regalarci (beh, più o meno) fantastiche novità ancora oggi! Il Game Boy va forte, e il NES continua implacabile la sua ascesa. E come se non bastasse, tra poco arriverà anche il Super Famicom...

TOP TEN NES (UK)
1. Batman
2. Zelda II
3. Cobra Triangle
4. Super Mario Bros 2
5. Fester's Quest
6. Skate or Die
7. Mega Man
8. Kung Fu
9. Excitebike
10. Super Mario Bros

■ Se vi state annoiando e non sapete cosa fare, provate un po' a recarvi dal negozio di video più vicino a casa vostra. Lì noleggiate The Wizard (incensurato) (...e ci credo, NdT). E' un piccolo grande video che non potete assolutamente perdere, fatto tutto con le console Nintendo. Il film narra la storia di Corey, interpretato da Fred Savage di "The Wonder Years", che si porta dietro il fratellastro Jimmy in un viaggio in California. Durante il tragitto, Jonny mostra una grande destrezza nel giocare e nel mandare in Tilt tutti i Coin Op che trova lungo la strada. Naturalmente, un talento simile non poteva rimanere sprecato, così Jimmy si iscrive al Torneo dei Videogames di Disneyland organizzato dalla Nintendo. Intanto, il fratello di Corey (Christian Slater) ed il padre (Beau Bridges) si abitueranno sempre più ai loro NES mentre seguono i due ragazzi.
Un flim veramente toccante, con dentro gallate tipo il Power Glove, Super Mario Bros e Double Dragon, giusto per citarne qualcuna. Bella soprattutto la scena in cui Beau Bridge si mette a giocare alla versione NES di Teenage Mutant Hero Turtles.

■ Dopo la notizia pubblicata il mese scorso sulla politica restrittiva che la Nintendo ha intenzione di intraprendere, abbiamo grandi notizie sulle importazioni. La Unitec, che ha convertito la cartuccia americana di Super Sprint e tante altre, speravano di aver pronta la versione inglese di Rolling Thunder entro Natale. La Unitec ha comunque tanti altri progetti in cantiere, così tanti che non hanno la più pallida idea di dove cominciare... Volendo, potreste chiederlo a loro scrivendo all' 8 James Street, Helensburg G84 8AS, tel 0436 79123. Ricordatevi però di mettere il prefisso nazionale inglese (e che dopo le ventidue una telefonata in teleselezione costa meno NdMamma).
Chiunque tra voi sa che i computer, se non ci giocate, sono degli affari molto noiosi (lo dici tu, NdT). Dopo aver letto qualcosa riguardo il Sega TERA, che fa funzionare sia le cartucce del Megadrive sia i programmi del PC, sarete certamente contenti di sapere che i vecchi, noiosissimi PC saranno in grado di far girare anche i giochi del Nintendo. La nuova macchina, portata avanti negli USA, sarà un compromesso tra il più normale PC e un NES. Il PC dovrebbe essere fornito di VGA con una scheda musicale decente, e sembra molto interessante. Speriamo di darvi qualche illustrazione già dal prossimo numero.
State pronti per la Nintendomania! Lo strano fenomeno che ha già spopolato in 50 stati americani sta per giungere anche in Gran Bretagna. Quel pazzoide di Bandai, il distribu-

UN MOTIVO ECCELLENTE

Parecchio software verrà prodotto ormai anche in Inghilterra. La compagina del West Midland MOTIVETIME sta facendo la conversione ufficiale di Dragon's Lair per entrambe le console! La versione Game Boy, sottotitolata "The Legend", sarà completamente diversa da tutte le altre viste fino ad oggi: sarà un arcade adventure con Dirk che camminerà sui più svariati tipi di suolo e affronterà pericoli nascoti a iosa. L'animazione è superba e i fondali saranno fra i migliori mai visti su un Game Boy fino ad oggi.
Intanto, la versione NES avrà molto da spartire con quella originale, di cui manterrà la terrificante animazione, e ciò che si è visto fin ora è eccezionalmente colorato. Sembra che diventerà un classico Nintendo e uscirà in primavera in tutta Europa. Intanto la Motivetime sta preparando anche Space Ace. L'appuntamento è nel tardo 91.

La versione per Game Boy di Dragon's Lair, contenente alcune splendide animazioni e' stata programmata in UK

Animazione superba e fantastici colori sulla versione per NES di Dragon's Lair...

tore ufficiale UK della Nintendo, sta preparando il boom britannico a Natale. No, il colpaccio non era per lo scorso Natale, ma per quello 1991 (e poi dite che non siamo aggiornati! NdP). Mario si sta preparando a conquistare l'Inghilterra con magliette, orologi e via dicendo.

■ Non ci sono dubbi che fra le prossime releases della Nintendo ci saranno numerose guide ai giochi, per aiutare gli utenti. Prima di loro, qualcuno ha fatto questo libro che ho qui fra le mani: "La Guida Non Autorizzata Per Battere Il Nintendo" o qualcosa di simile, visto che ho tradotto il titolo dall'Inglese. Prodotta da una coppia di Nintendomaniaci, e dal giornalista informatico Paul Boughton, la guida dice di "svelare i misteri di oltre 100 giochi". Nonostante l'idea sia apprezzabile, la realizzazione lascia un po' a desiderare, visto che a dre il vero ci sono un centinaio di recensioni e solamente qualche trucco qua e là. Forse non sarà di quella grande utilità a chi rimane bloccato al trentasettesimo livello, ma se non avete ancora dato un'occhiata al software disponibile per il Nes, potrà servirvi a qualcosa. Anche qui c'è un indirizzo: BOXTREE / 36 Tavistock Street / London WC2E 7PB / Tel (071) 3794666. Valgono le stesse considerazioni fatte prima.

■ Gli utenti del NES che sono soliti dare un'occhiata al mercato americano, certamente avranno letto qualcosa riguardo il Power Glove. Si tratta di un sistema di comando innovativo che si calza alla mano del giocatore (difficile che un guanto calzi al piede... NdP). Muovendo così la mano, si avrà un po' la sensazione di muoversi in un ambiente pseudo-cibernetico, dove al movimento totale della mano, corrisponde la gestione del videogioco, senza dover far perno su qualcosa, come accadeva per i joystick o le joypad. Il Power Glove è appena stato lanciato in Giappone e sarà probabilmente disponibile anche in Inghilterra.

NOVITA' NES

Ci sono numerosi grandi titoli, in Giappone, ormai disponibili da Natale. Ebbene, molto probabilmente raggiungeranno la vecchia Europa molto presto Ninja Turtles 2, A boy and his Blob, e numerosi RPG come Times of Lore, Hillsfar, The Bard's Tale ed Heroes of the lance.Gli amanti dei puzzles saranno inoltre deliziati dalla conversione da Game Boy per il NES di Dr. Mario finalmente multicolor e uno strano puzzler chiamato Clocks.

IL GAME BOY 'GOGLOTTA'

Scusate il titolo demenziale, ma qui c'è un bel giochino di parole in Inglese che una volta tradotto perde di significato, quindi passiamo alla notizia vera e propria e cioè che stanno uscendo numerose gallate per il piccolo gioiellino Nintendo. Gremlins II della Sunsoft è il primo, e sarà un po' diverso dalle versioni per computer. Sarà comunque bello.
Intanto, il primo prodotto a 4 giocatori per Game Boy è finalmente disponibile in Giappone ed è basato su F1 RACE con un adattatore Made in Nintendo in grado di collegare 4 giocatori tra loro. Immensamente gioabile e divertente.
Bubble Ghost sarà presto convertito sul Game Boy, ma tutti gli schemi sono uguali, perciò non lo giocherete molto a lungo.
Tra i progetti, ci sono inoltre GHOSTBUSTERS 2 (che in redazione Stefano e Marco hanno già visto!), e CARD & PUZZLE COLLECTION che allieteranno queste serate invernali. Ricordatelo: col vostro Game Boy non sarete mai soli!!

Si spera che l'interessantissimo adattatore per 4 giocatori Game Boy arrivi presto.

Gremlins 2 arriva su Game Boy

Bubble Ghost: proprio come nell'originale.

TOP TEN GAME BOY (Giappone)

1. **Tetris**
2. **Super Mario Land**
3. **Sa.Ga**
4. **SD Gundam**
5. **Golf**
6. **Dr Mario**
7. **Legend of Dracula**
8. **Nemesis**
9. **Qix**
10. **Read Arima: Ghosts'n'Goblins**

SEGA CITYCITYCITY

Ed eccoci all'unico angolo dedicato esclusivamente a Mega Drive, Master System e Game Gear. Se volete sapere tutto sulle consoles più amate in Inghilterra continuate a leggere queste pagine! Come, pensate di comprarvi un'altra console? Ma fatemi il piacere...

Prima di parlare del nuovo favoloso Game Gear, facciamo una carrellata delle realizzazioni per le vostre macchine disponibili nei prossimi mesi:

■ Chi di voi era stato impressionato dalle previews di SWIV sarà contento di sapere che The Sales Curve, i suoi editori, stanno cercando di negoziare per realizzarlo sul Mega Drive. Oh bene, che ce ne facciamo di uno shoot'em-up in più, eh?

■ L' Electronic Arts, quei bravi ragazzi che hanno appena realizzato Populous e Budokan per il Mega Drive, stanno per mettersi al lavoro con tre nuovi titoli da realizzare per il futuro: Sword of Sodan, un gioco a carattere epico; Battle Squadron, uno shoot'em-up a scrolling verticale; Zany Golf. Quello che so certamente è che nessuno di loro è Flood, il che è strano, dal momento che credevo che Quiffy sarebbe stato un bel prsonaggio sul Mega Drive.

■ La US Gold ha preannunciato sempre più titoli per il Master System, tra cui World Class Leaderboard, Heroes of Lance, Turbo Out Run e Kick Off (!) che probabilmente saranno disponibili per l'inizio del prossimo anno.

■ La Micro Prose, ha piani per realizzazioni sia sul Master System che sul Mega Drive. Ma per ora non possiamo dirvi di più, poiché quando il giornale è andato in stampa, i titoli non erano ancora pervenuti dai loro uffici.

■ Qualcuno di voi avrà sentito parlare della Tecmagik, una nuova etichetta che produce software per le console. Entrambi i loro primi due titoli verranno realizzati per il Master

IL GAME GEAR E' QUI!

Due mesi fa, il nostro corrispondente giapponese Shintaro Kanaoya ci ha parlato dell ultimo prodotto SEGA, cioè il Game Gear, e dei tre giochi che per ora sono disponibili per questa macchina: Columns, Pengo e Super Monaco GP. Ora possiamo darvi informazioni dettagliate su questa macchina ed i suoi tre giochi.
Ma prima di ogni cosa la macchina. Esteriormente, mette in mostra uno stile rotondo. Questo è completato dalla sommità arrotondata della cartuccia, che, quando viene inserita, forma una graziosa finitura piatta e levigata.
I 32 colori, da una palette di 4096 su uno schermo a cristalli liquidi di 3.5 pollici (perciò più largo di quello del Linx), mostra pienamente le possibilità grafiche, che sono superiori a quelle del Linx.
C'è anche un piccolo altoparlante e la presa per collegare le cuffie stereo opzionali. Ma c'è però qualche inconveniente: mentre in Giappone il Game Gear ha un prezzo di circa 80 sterline, davvero niente male, in Inghilterra, quando sarà importato questa primavera, costerà sulle 130 sterline, e dovrà fare i conti con il nuovo prezzo ribassato del Linx, che è una macchina più attraente da possedere.
E' possibile collegare fino a otto consoles contemporaneamente con l'apposito adattatore, che è il numero fino ad ora raggiunto più alto per le consoles portatili.
Il software non sarà un problema per questa macchina. Con la potenza della Sega verranno fatte numerose conversioni.
Ma ora parliamo dei giochi già disponibili:
Il primo e Columns, mol-

to simile a Tetris. E' molto simile a quello per Master System, e a dispetto delle mie iniziali riserve, date le dimensioni dello schermo, sulla difficoltà di distinguere i pezzi, lo schermo a cristalli liquidi fa il suo dovere e non c'è nulla di cui esere preoccupati. L'opzione poi di giocare in due testa a testa, che abbiamo molto usato qui in redazione, e possibile grazie al multyplayer link. Tutti i motivi sono lì per aiutare a far funzionare il cervello e c'è qualche sfondo veramente ben fatto. Un buon inizio per questa macchina.

Avanti il prossimo! Ehm... scusate, ma mi sono lasciato trasportare. Dicevo il prossimo è Pengo, descritto da Shintaro come un classico gioco della Sega. Fondamentalmente voi controllate un pinguino che deve spingere intorno dei blocchi di ghiaccio per schiacciare i nemici prima che impazziscano e vengano a mangiarvi. Ogni nemico che schiaccerete vi darà punti e se ne schiaccerete più di uno contemporaneamente, scenderanno anche dei bonus. Otterrete dei bonus anche se completerete lo schermo prima di un certo tempo. Graziosa la grafica e sorprendente giocabilità.

Ultimo, ma non il meno bello è il megagalattico Super Monaco GP. Il gioco di corse automobilistiche che ha ricevuto 91% nella versione Mega Drive è stato messo tutto dentro questa console portatile. Il gioco è molto veloce, se non più veloce delle versioni originali ed è abbastanza difficile. Il sonoro non è impressionante come avrebbe dovuto ma nel complesso il gioco non è niente male.

System. Populous è il primo e fa il suo debutto negli 8-bit un numero ancora più alto di livelli. Che ne dite di 4500 livelli invece degli originali 500? Staremo a vedere...

Pac Mania è il secondo e si rifà alle avventure dell'ormai stranoto e avvincente eroe. Che voi lo amiate o lo detestiate lui è di nuovo qui in quattro livelli isometrici in 3-D. Ci saranno un sacco di novità, come livelli bonus segreti, un Pac Man che è in grado di spiccare grandi salti e qualche nuovo fantasma che vi darà davvero del filo da torcere. L'uscita di questi due giochi è stata annunciata nella primavera del '91.

PHANTASY STAR II

SEGA MEGA DRIVE ■ RPG

Voi stavate sognando una piccola ragazza che stava per essere attacata da un mostro, il che è strano, dal momento che vivete in un mondo dove tutto è controllato da un "cervello madre", che mantiene la pace e la tranquillità. Perché allora ti dovresti preoccupare per un sogno così strano?

In seguito i vostri principali vi hanno informati che dovete compiere una missione per risolvere una situazione difficile, infatti i Biomostri stanno terrorizzando il mondo esterno. Risulta che sono stati creati in laboratorio e a voi infatti spetta il compito di andare là e capire cosa sta succedendo. Verrete aiutati da un bio-mostro e da un umano, una donna che è stata esiliata. Voi siete come fratello e sorella. Avete anche 200 Meseta da spendere in approvvigionamenti armi e tutto quello che vi occirre. Da ciò si può intuire che si tratta di un adventure interattivo a finestre che è veramente una rarità sul Mega Drive. Voi muovete il vostro personaggio atrraverso il paese, entrando nei negozi e così via, e c' è anche la possibilità di parlare con gli abitanti che occasionalmente si incontrano. Se vi dirigeete fuori dalla città, il gioco cambierà scala, cossicché voi non ci metterete sei ore per reaggiungere la successiva citta.

Vi potrete occasionalmente imbattere nei Bio-mostri quando vi aggirate nelle zone desolate. Qui potrete scegliere tra le opzioni se scappare o combattere. Non è il mio tipo preferito di giochi e se Babbo Natale mi avesse portato questo come regalo avrei catturato la befana e l' avrei tenuta come ostaggio finché non tornava. Comunque, se ne volete sapere di più, seguite USA TODAY su Italia 7!

ZZAP!

LA distruzione di Morgul, il demone a tre teste che fu per molto tempo l'incubo per gli abitanti della Terra, ha segnato l'inizio di un'era di pace. Tu, nei panni dell'eroico Turrican sei diventato un eroe, oltre che un fenomeno pubblicitario, infatti ti sono stati dedicati film di tutti i generi (compresi quelli porno, avete mai sentito parlare di "Turrican contro Sex Vixen"?), sei stato intervistato dai più svariati giornalisti, e sono state addirittura prodotte delle bambole (gonfiabili?) a tua immagine e somiglianza che ridono, piangono, bevono, fanno la pipì e tirano delle

64 TURRIC

RAIMBOW ARTS, C64 CASS. L. 19.500 - DISCO L. 25.000

THE FINAL FIGHT

Probabilmente Turrican II non è una pietra miliare come Turrican, ma è e resta sempre uno straordinario gioco, che vanta di uno stile Amiga sul piano grafico e sonoro, e tutto questo all'interno del C64. Sono state aggiunte nuove fasi, delle scene animate come la costruzione di un'astronave e un'introduzione stile arcade. E al top di tutto questo sono state inserite delle fasi a scorrimento orizzontale e verticale con il Jet-Pack (migliorate grazie all'inserimento della parallasse), nuovi attacchi e GRANDI guardiani di fine livello. In questo gioco sono state inserite anche nuove armi, come la strasupermega smart-bomb intergalattica che fa praticamente fuori tutto quello che si trova sullo schermo. Ci sono inoltre nuovi laser, fasci di luce, bombe, missili, multisparo. Insomma è stato tutto rinnovato tranne che lo sprite principale. E' tutto incredibilmente dettagliato compresi i più piccoli sprite: i pesci che saltano dalle pozze d'acqua e che poi ci ricadono dentro, le installazioni nemiche, e tutto il resto. Credo che Turrican II abbia la seria possibilità di diventare il gioco dell'anno.

Se pensate che Turrican II sia simile all'originale scordatevelo; questo è MOLTO meglio! I programmatori della Raimbow Arts sono riusciti a produrre un gioco di una qualità insuperabile sotto molti punti di vista. Qualcuno dei cattivoni di fine livello è veramente grosso e sembra di essere davanti a un Amiga! E le animazioni sono anche incredibilmente veloci! Mi piace particolarmente una creatura simile a un pipistrello il quale esce allo scoperto all'improvviso e ti afferra con i suoi artigli, quando poi non può prenderti, allora comincia a battere contro il muro per sfogare la sua collera. La grafica è stupenda e molto dettagliata con degli ottimi effetti come il vento che vi spinge indietro non facendovi proseguire, il tutto molto realistico. Ci sono un'incredibile varietà di nemici nei dodici differenti livelli, e il gioco offre un'azione frenetica con possibilità di esplorazione, uso strategico delle armi e un megablastaggio in tutte le direzioni. Concludendo Turrican II è un miracolo di programmazione oltre a essere un gran gioco, è come avere un coin-op in casa.

CAN 2

tremende fucilate laser contro chi le compra. Tu però non hai resistito a tutto questo, e perciò ti sei ritirato in Nuova Zelanda dedicandoti all'artigianato locale. Quello che però nessuno immaginava e che neanche tu avresti previsto è che una nuova minaccia incombe sul pianeta. Morgul è risorto, e sta per sferrare un attacco decisivo alla terra. Grazie a una soffiata riesci a sapere tutto questo e subito ti viene chiesto di difendere nuovamente il pianeta. Avresti potuto benissimo rifiutare ma visto che l'artigianato era un'attività che non fruttava abbastanza, e tu avevi un bisogno disperato di soldi accetti di buon grado la missione.

Ti viene offerto un nuovo equipaggiamento che

comprende una nuova armatura, nuove smart-bomb, un fucile mitragliatore che spara in un arco di 360 gradi, e la possibilità di trasfomarti oltre che nella solita pallina rotante, in una specie di "uattà", che spara in tutte le direzioni, distruggendo tutto ciò di vivo che si trova nello schermo in quel momento.

Le smart-bomb e le possibilità di trasfomazione sono limitate, ma collezzionado delle icone che lasceranno i nemici distrutti potrai recuperare queste possibilità, incrementare la tua potenza di fuoco o trovare vite extra.

Il gioco è ambientato su cinque differenti pianeti, suddiviso in fasi, e alla fi-

ne di ogni pianeta troverai ad aspettarti un guardiano che farà di tutto

per arrestare la tua corsa. Le fasi possono essere sia di tipo arcade-platform sia di tipo shoot'-em-up, e quest'ultime possono avere uno scorrimento orizzontale o verticale. E' stata anche compresa una opzione per continuare dal livello raggiunto,

ma si può ottenere solo raccogliendo un determinato numero di diamanti su ogni pianeta.

Questo gioco è veramente grande: 1500 schermi, dodici livelli e cinque differenti mondi. Talvolta anche i giganteschi alieni dell'originale come il piranha vi sembreranno irrilevanti considerata la velocità dello scrolling multidirezionale. Inoltre il super cattivo e grande, veloce e favoloso da guardare mentre si muove. Lo scrolling parallattico di numerosi livelli, tre eccellenti livelli di scroll orizzontale nelle fasi shoot'-em-up, e altre fasi con scroll parallattico verticale, tutto di una impareggiabile tecnica, unita a una strabiliante genialità artistica. Naturalmente nel gioco ci sono alcuni elementi dell'originale, ma le caratteristiche grafiche e i dettagli che sono stati aggiunti sono davvero numerosi. A quando Turrican III?

PRESENTAZIONE 91%

Grandi sequenze di introduzione e di fine gioco. Multiload per ogni livello, ma considerato la grandezza di ognuno di essi, questa è una cosa positiva.

GRAFICA 96%

Cinque stili grafici differenti, numerosi tipi di alieni e super cattivoni tutti superbamente definiti e animati.

SONORO 83%

Musica d'introduzione impressionante, buoni effetti sonori del gioco e la musica delle fasi shoot'-em-up.

APPETIBILITA' 96%

L'azione immediata lo rende irresistibile fin dall'inizio...

LONGEVITA' 97%

... e l'incredibile varietà del gioco, la qualità della grafica e la giocabilità vi terranno impegnati per settimane.

GLOBALE 96%

Semplicemente stupendo.

MASTER SYSTEM

COLUMNS

Mi sembra di aver sviluppato alcuni piccoli difetti nella mia personalità da quando mi sparo ore e ore sui puzzle game: irritabilità, un disgustoso tic, e uno sguardo giusto giusto per i film d'orrore. Ma suppongo che sia dovuto al genere di gioco. Perciò, è con grande sollievo che ho buttato dalla finestra Columns, per eliminare (spero) gli effetti di questo maccattivantissimo puzzle.

La premessa che sta dietro Columns è di creare una fila orizzontale, verticale o diagonale di almeno tre blocchi dello stesso colore. File di tre blocchi di diverso colore cadono dall'alto in uno spazio largo sei blocchi che deve essere riempito. E' possibile scambiare i colori premendo il secondo bottone, il colore più in basso va in alto, e gli altri due slittano in basso di una posizione, permettendo di metterli nell'ordine più favorevole. Completata una colonna, questi pezzi scompaiono, facendo spazio per altri pezzi ancora (Tetris, per caso?). Se i blocchi si

spingono al di sopra dell'area di gioco, la partita termina. Se i blocchi saranno posizionati correttamente, sarà possibile pulire quasi metà schermo con un solo pezzo. Non appena alcuni scompaiono, quelli che stanno sopra cadono dall'alto per formare nuove colonne e così via.

E' un imprevedibile reazione a catena che generalmente procurerà moltissimi punti e darà al gioco un elemento di sorpresa che ti farà uscire da una situazione che sembrava senza speranza. Ci sono sei tipi di gioco basati su questo principio, tre elementi di base con una versione Flash, cioè a tempo, per ognuno.

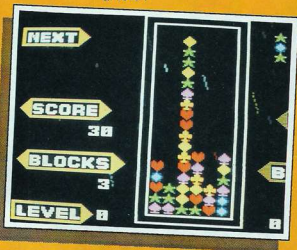
Ogni gioco ha nove livelli di velocità e tre di difficoltà, rappresentata da tre, quattro o cinque colori da combinare. Il primo gioco è per un solo giocatore, dove l'obiettivo è di totalizzare più punti possibili prima che lo schermo si riempia.

Il primo dei giochi in coppia, è lo stesso del precedente, con i due giocatori che a turno fanno cadere i blocchi al loro posto. Il secondo, "Versus", vi porterà in una gara in cui entrambi i giocatori tenteranno simultaneamente di completare più colonne dell'avversario, su due campi di gioco differenti. Se un giocatore lo fa meglio, l'area di gioco dell'avversario si restringerà nel fondo, costringendo i pezzi già esistenti a muoversi verso l'alto. Indubbiamente questa è la migliore variazione del gioco, che proprio come Tetris, è più divertente della rispettiva versione coin-up. Proprio per la natura del gioco, è possibile trovarsi quasi alla cima dell'area di gioco, dare inizio a una reazione a catena e portare il tutto a proprio favore in una sola mossa.

Provate a indovinare. Columns sta per uscire sul Mega Drive e sul nuovo portatile del Sega, il Game Gear. La versione del Game Gear uscirà assieme alla macchina all'inizio dell'anno, mentre quella per il Mega Drive, con un leggero miglioramento della grafica (non che faccia molta differenza), è già disponibile in Giappone.

Lascio perdere un giudizio sulla grafica e il sonoro non perché siano orribili, ma perché per questo tipo di giochi è il concetto che conta! In effetti sembra di giocare a una nuova versione di Tetris, ma l'effetto "reazione a catena" è qualcosa di incredibile. Come al solito i giapponesi quando copiano, copiano bene!

M.A.

Gioco Caldo

PRESENTAZIONE 80%
Opzioni poche ma buone e niente di più.

GRAFICA 86%
Nitida, veloce e adatta al gioco.

SONORO 78%
Niente di eccezionale, la solita roba.

APPETIBILITA' 91%
La struttura è semplice quanto basta...

LONGEVITA' 90%
E tiene appiccicati a lungo.

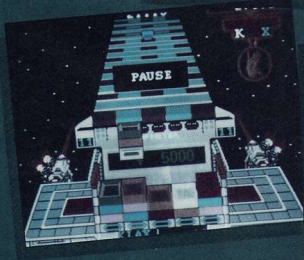
GLOBALE 90%
Un puzzle game (semi) originale e coinvolgente.

TEST

Per quanto riguarda me, poteva tranquillamente non esistere. No, non fraintendetemi, non è che non mi piaccia, anzi, è solo che da quando mi è arrivato torno a casa dalla redazione e becco mia madre o mio fratello che ci giocano, e così devo aspettare il mio turno per poter blastare qualche tonnellata di alieni ad Aleste.
Il gioco ad ogni modo è sempre quello, vi trovate di fronte un bel tapi... tapis... tap... un coso lì (in italiano si dice "nastro trasportatore" ma a me fa schifo) pieno zeppo di mattoncini colorati che rotolano piano piano verso di voi. Lo scopo del gioco è acchiappare questi benedetti mattoncini e sbatterli sul piano di gioco per formare uno o più "klax" che sono delle file di tre (o quattro o cinque) mattoncini dello stesso colore. Se non si prendono al volo le tessere cadono in una buca (no di certo in una cunetta) e se ne si fanno cadere troppe è game over.
Tutto il gioco è diviso in venti zone, ognuna suddivisa in cinque quadri. Ognuno di questi quadri ha un obbiettivo ben preciso, e cioè fare un dato numero di klax qualsiasi, solo in diagonale, resistere per tot pezzi, fare tot punti e completare una serie di klax orizzontali. Ovviamente avanzando di zona le richieste divengono sempre più alte, i pezzi scendono più velocemente e appaio-

SMd

"Gioco Caldo"

no nuove tessere aumentando così il numero totale di colori e combinazioni possibili. Ogni cinque quadri (e cioè ogni fine zona) si può scegliere tra tre quale zona intraprendere dopo, e cioè quella immediatamente successiva o una delle due più avanti. Scegliendo la zona più bassa si ottengono pochi punti bonus e solo tre "cadute" per vita mentre se si scelgono quelle più avanti se ne possono avere fino a cinque.
Inoltre è prevista l'opzione "uno contro uno" che vede due giocatori impegnati in testa-a-testa furibondi dove vince chi batte per quattro volte l'avversario su varie prove.

PRESENTAZIONE 79%
Opzioni: nessune. e allora?
GRAFICA 80%
Nitida ma molto povera.
SONORO 67%
Solo gli effetti, e neanche tanto buoni.
APPETIBILITA' 81%
Intrigante, non c'è che dire.
LONGEVITA' 91%
C'è bisogno di spiegarlo?
GLOBALE 90%
Un acquisto non indispensabile ma molto utile.

Era destino, prima è apparso nelle sale giochi, poi per Amiga, Atari ST, IBM, C64, Amstrad, Spectrum, Lynx e Nintendo: ora che sta anche per uscire in America la versione Gameboy, come poteva astenersi il Megadrive da un fenomeno simile? Sono un po' prevenuto nei confronti di questo Klax, e il motivo è presto detto: per colpa sua ho dovuto aspettare dalle due alle tre ore per poter giocare a qualsiasi cosa ogni volta che tornavo dalla redazione e ci trovavo mio fratello o mia madre! Scherzi a parte, il suo lavoro lo sa fare, e bene: la struttura è quella stracollaudata di tutte le altre versioni e la realizzazione tecnica è impeccabile. La grafica è molto rifinita e le pedine sono animate credibilmente mentre il sonoro è realizzato molto bene pur mancando una qualsiasi colonna sonora. Provatelo, e ci rimarrete appiccicati!

INFOGRAMES PER C64 CASS./DISCO L. 24.000

WELLTRIS

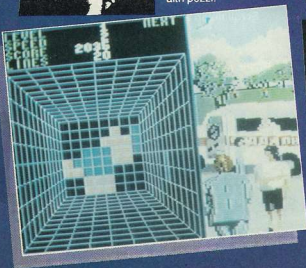
Parecchi mesi fa fece la sua vera, prima comparsa Tetris, quello che a detta di molti è uno dei migliori giochi in assoluto se non IL migliore. Molto probabilmente poi è anche il gioco più giocato nel mondo, con le sue innumerevoli versioni per C64, Amstrad, Spectrum, Amiga, St, PC, Gameboy, Nintendo, Megadrive e chi più ne ha più ne metta.
Il motivo di tanto successo è presto spiegato: Tetris poteva vantare una giocabilità incredibile unita a una semplicità e immediatezza altrettanto straordinaria. Tutto quello che si doveva fare era manipolare dei pezzi che scendevano giù per lo schermo in modo di fargli completare delle righe orizzontali che poi sparivano. Se non si riusciva a smaltire i pezzi lo schermo si riempiva e si finiva la partita. Queste comunque sono cose praticamente inutili da dire, visto che la maggioranza dei possessori di un qualsiasi computer ha giocato almeno una volta a Tetris.
Il fatto poi che fosse nato in Russia ad opera di Alexey Pajitnov, un membro del'Accademia Sovietica delle Scienze (quella di Mazinga...?) ha scatenato migliaia di discorsi sulla glasnost e così via.
Ecco allora il doveroso seguito, dopo i vari più o meno ufficiali tipo Block-Out, Columns, Klax e così via, ideato sempre dallo stesso Alecoso.
L'evoluzione logica di Tetris è davvero logica: in primis c'erano tessere bidimen-

Pur non essendo così immediato e accattivante come Tetris, devo ammettere che questo Welltris è veramente intrigante. La combinazione joystick-tastiera è un po' scomoda ma necessaria e si supera presto l'handicap. La realizzazione grafica è alquanto spartana, e così è anche il sonoro, fatto piuttosto negativo se si pensa che la colonna originale di Tetris su C64 durava ben 25 minuti ed aveva un feeling magnetico e primordiale. In poche parole, un gioco affascinante anche se un po' macchinoso che non avrà difficoltà a riempire le vostre fredde serate d'inverno (dedicato a te, Mr Luca Oregon. Saluti).

Strano, ecco la parola giusta. Del resto, che cosa ci si poteva aspettare da un genio come Pajitnov (accidenti a lui e al suo nome — ci ho messo un quarto d'ora a scriverlo giusto)? L'azione è mesmerizzante, accattivante e magnetica e rilassa in una maniera un po' anormale mentre si tenta di sistemare "quel dannato pezzo". La realizzazione lascia un po' a desiderare, niente a che vedere con quel classico sinfonico che è Tetris per C64, che tra l'altro aveva anche delle schermate molto ispirate. Non c'è che dire, proprio un gran bel prodotto.

sionali che si muovevano su uno schermo altrettanto bidimensionale, ora abbiamo non già pezzi tridimensionali in schermo tridimensionale ma pezzi bidimensionali in schermo tridimensionale. Infatti dovrete far scendere lungo le pareti di un pozzo delle tessere piatte che, in effetti, strisciano sulle suddette pareti.
Lo scopo è sempre quello: formare NON dei piani uniformi ma delle righe, orizzontali o verticali, complete in tutta la sua lunghezza mediante i vari pezzi. Ogni volta che farete sparire una riga i pezzi sul piano si "stringeranno" l'un con l'altro, in modo così da far guadagnare spazio per altri pezzi.

E' possibile far spostare da parete a parete i pezzi semplicemente muovendoli, da notare che si possono anche mettere su due pareti contemporaneamente sistemandoli sugli angoli. Quest'ultima operazione consente di ottenere nuove forme "sparando" di qua e di là i pezzi e riempiendo spazi altrimenti inaccessibili.
Ogni volta che un pezzo finisce la sua corsa a cavallo tra la parete e il fondo, la parete utilizzata si blocca per i tre pezzi successivi. Se si bloccano tutte e quattro le pareti, tah-dah! Game Over.

Si è fatto aspettare, ma finalmente è arrivato! Il seguito del gioco più semplice ed affascinante è qui, e non è niente male. Certo non è meglio del predecessore (chissà quando lo miglioreranno — può darsi anche mai), ma non è certo da buttare. Si potrebbe definire in poche parole come un gioco di logica e di riflessi, ma oramai ne abbiamo così tanti... Ad ogni modo, è senz'altro un prodotto che merita tutta la vostra considerazione e attenzione. Provatelo!

PRESENTAZIONE 88%
Un sacco di schermate anche se non bellissime e opzioni esaustive.
GRAFICA 78%
Un po' povera ma funzionale. L'aspetto è decisamente grezzo.
SONORO 71%
Niente di eccezionale.
APPETIBILITA' 96%
Lo stile di gioco è inconfondibile...
LONGEVITA' 97%
E non vi deluderà certo!
GLOBALE 95%
Il seguito di Tetris: "need we say more?".

DOMARK, C64 CART. L. 69.000

CYBERBALL

64

Il football americano è diventato così violento che nel 2022 solo enormi robot possono giocarlo! Come nel gioco odierno, l'attacco cerca di avanzare con la palla su per il campo fino eventualmente ad arrivare alla fine del campo e segnare un touchdown.
Ad ogni modo, invece di avere quattro possibilità di avanzamento prima che la palla passi agli avversari, i droidi devono raggiungere la "linea di de-fusione" prima che la palla esploda!
L'attacco può scegliere di correre, passare o usare un'opzione di gioco (un mix) — in ogni caso vengono presentate quattro opzioni. Similarmente la difesa può scegliere tra una varietà di difese lunghe, medie o corte.
In tutte le opzioni, il quarterback prende la palla per primo prima di passarla o tirarla a un suo compagno sul quale poi il controllo si sistemerà. Quando deve passare, il quarterback ha tre "bersagli" possibili.
In definitiva, identico in tutto e per tutto al football originale tranne per le "piccole" variazioni dei droidi e della palla nucleare.

E' sorprendentemente facile entrate nello spirito di Cyberball con della grafica molto carina e eccellenti schermate di status e di selezione. Le fasi del gioco durano pochi secondi ma l'azione è alla pari con qualsiasi altro gioco di Football, una corsa da 200 yarde verso la meta è sempre spettacolare. I vari giocatori sono stati implementati molto bene, peccato che non ci sia nessuna opzione per due giocatori uno contro l'altro e poi che fine ha fatto il Turbo? Ad ogni modo, è un Football Americano giocabile e meritevole di considerazione.

Dopo un'attesa abbastanza lunga, ecco arrivare finalmente la versione C64 del famoso gioco Tengen. La prima impressione è favorevole: sprites molto dettagliati, scroll fluido e schermi di presentazione. L'azione di gioco dovrebbe piacere alla maggior parte dei fan dello sport in questione, con un sacco di schemi da provare e padroneggiare. I non appassionati invece potrebbero trovare il gioco un po' strano - sembra che si passi la maggior parte del tempo a scegliere le formazioni che rovinano in pochi secondi di gioco. Le azioni vincenti portano però molta soddisfazione, e con la pratica si può migliorare — specialmente nei passaggi. E' una conversione molto accurata, che però non utilizza a fondo il supporto.

PRESENTAZIONE 82%
Modo a due giocatori simultaneamente (tutti e due nella stessa squadra), simpatiche schermate di selezione degli schemi e possibile scelta tra sei squadre da controllare o da battere.

GRAFICA 78%
Scroll fluido e sprites buoni che si muovono abbastanza bene.

SONORO 77%
Buona musica nella schermata di presentazione, effetti basilari durante l'azione.

APPETIBILITA' 79%
Sorprendentemente facile entrare nello spirito, almeno se ci si concentra sul correre piuttosto che sul passare.

LONGEVITA' 75%
Ogni partita dura circa venti minuti, e sconfiggere la squadra avversaria non è tanto facile.

GLOBALE 78%
Una conversione accuratissima.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ____________________

COGNOME ____________________

DATA DI NASCITA ____________________

VIA ____________________ N. ________

LOCALITÁ ____________________

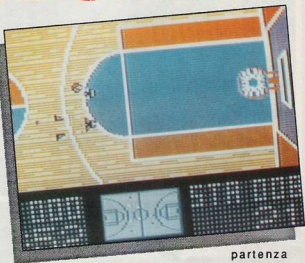
CAP ________ PROV. ________ TEL. ____________

FIRMA ____________________
(di un genitore per i minorenni)

The BASKET MANAGER

64

Era all'incirca due anni fa qunado mi fu concessa l'irripetibile occasione di organizzare una scuderia di Formula Uno, inutile dire che colsi l'occasione al volo mettendo a punto una squadra affiatatatissima che poteva contare sulle indiscutibili qualità di un pilota senza paura (modestamente...) e su un gruppo di tecnici veramente formidabili, con simili premesse le vittorie e le grosse affermazioni non si fecero certo attendere anche se una volta conquistato il titolo iridato l'appagamento è stato tale da indurmi ugualmente a intraprendere altre strade con la speranza di ripetere i medesimi risultati nelle più svariate discipline. E così l'estate scorsa ho iniziato a frequentare il giro del tennis partecipando prima ad alcuni tornei minori e poi a quelli più classici e celebrati, anche qui dopo un fase preliminare di duro allenamento intensivo sono riscito a togliermi delle grandissime soddisfazioni ottenute con quotidiana costanza e motivazione (senza contare l'incommensurabile talento, of course...), motivazioni che sono però iniziate a venire meno una volta uscito vittorioso dal centrale di Wimbledon in delirio festante per lo spettacolo offerto tanto che, dopo il casco, ho deciso che avrei appeso al chiodo anche la racchetta. Fortuna che a questo punto è intervenuta nuovamente la Simulmondo dicendomi: "Max, uno come te... Uno come te dovrebbe darsi all'ippic... Dovrebbe provare anche con uno sport come la pallacanestro, per meglio sfruttare la tua statura ad esempio", un lampo balenò allora nella mia mente rendendomi la luminosa idea alquanto allettante e inducendomi ad accettare su due piedi la gestione di una nuova squadra di basket.

All'inizio del gioco bisogna scegliere se cominiciare una nuova partita o riprenderne un'altra in precedenza interotta (opzione questa che definirei essenziale in un gioco del genere), si deve quindi indicare il numero dei giocatori partecipanti (che varia da uno a quattro), quello delle squadre partecipanti al torneo e la durata simulata delle partite. Fatto questo prima di poter schierare una squadra bisogna per forza trovare i fondi necessari per allestirla, fortunatamente a questo provvede in maniera adeguata la dotazione di partenza che vi permetterà di mettere agevolmente insieme una squadra di buon livello dilettantistico. Ci sono infatti due diverse categorie di giocatori da acquistare, i cadetti e i professionisti, ovviamente questi secondi per via di un ben più elevato livello d'esperienza e tasso tecnico hanno un costo di gran lunga superiore rispetto ai primi reclutati praticamente dall'oratorio, e così, almeno all'inizio, il prezzo del loro cartellino è insostenibile dalle vostre finanze. Ad ogni modo per facilitarvi nelle scelte ogni atleta ha una sua scheda

personale che mostra con dei grafici la sua velocità, resistenza, abilità di palleggio e nei tiri; un altro grafico vi mostra invece la media della squadra onde evitare degli scompensi troppo marcati. Fatto questo potete cambiare il colore della maglia e quindi indossare i panni dell'allenatore per decidere il quintetto base da mandare in campo per cominciare la partita vera e propria che ha durata variabile fra i due e i venti minuti, a seconda di come avrete agito sull'indicatore iniziale. La visuale è dall'alto e come nella maggior parte dei giochi di squadra controllate un solo giocatore alla volta, se siete senza palla premendo il tasto salterete tentando l'intercettazione oppure commetterete fallo che se avviene in aerea viene punito con i tiri liberi (in questo caso l'avversario andrà/andrete in lunetta con una freccettina indicante la direzione del tiro che oscilla, azzeccate il momento giusto e il canestro è fatto), mentre con il possesso della palla si possono fare dei passaggi, tiri dalla distanza o sottomisura. Sia i canestri sia i falli fatti vengono accuratamente riportati su una tabella che compare quando chiamate un time-out permettendovi di sostituire i giocatori che preferite con quelli in panchina. Al termine della partita prima di riprendere il torneo potete cercare di acquistare nuovi rinforzi per la squadra mettendo in vendita gli elementi di minor rendimento... Le schiappe non le voglio in squadra!!!

Finalmente un gioco di pallacanestro visto dall'alto! Devo dire che la Simulmondo si sta proprio impegnando a realizzare del software degno di questo nome. Siamo sempre troppo pieni di pregiudizi sulle produzioni italiane, forse a causa dell'esperienza del passato, ma ultimamente le cose stanno andando davvero bene! Brava Simulmondo!

Mi sembra molto indicativo come tutte e tre le produzioni manageriali della Simulmondo abbiano conseguito la medesima votazione globale di 82%. Questo è infatti il voto che mi sembra più incline sia per evidenziare da una parte una realizzazione tecnica di buona fattura sia per rimarcare tacitamente dall'altra quello scarto, che comunque esiste, da un possibile gioco di primissimo livello. Se infatti si lasciano perdere puntualizzazioni marginali riguardanti le schermate statiche che potevano anche questa volta essere "coreograficamente migliori" non si può certo non muovere qualche opportuna critica alla fase arcade in sé stessa, che rappresenta poi inevitabilmente il punto focale dell'intero lavoro. Innazitutto si potrebbe osservare come questa fosse praticamente la prima volta che veniva affrontata una simulazione di pallacanestro vista dall'alto (unico altro esemplare che mi viene in mente è il quasi sconosciuto Petrovich Basketball), ma ciò non toglie che esistendo delle evidenti similarità con il calcio (riprodotto in questa maniera) alcuni paragoni "di qualità" possano essere più che legittimi, e così se a Microprose Soccer invece delle porte ci metti dei canestri è inutile dire che sarebbe stato qualche cosa di decisamente diverso. Il gioco ha infatti parecchi difetti secondari che vi potranno dare più o meno fastidio, ma quello che più ne limita la giocabilità è la partecipazione praticamente nulla dei vostri compagni alla manovra, l'azione è infatti molto veloce e abbastanza fluida con un numero decente di possibili varianti, ma è praticamente inutile passare la palla! La cosa finisce poi per influenzare negativamente anche la parte strategica il cui compito è proprio quello di permettervi mediante la compravendita dei giocatori di mettere su una squadra più competitiva possibile, con il risultato che i compagni finiscono per giocare sempre e indifferentemente dal loro presunto valore a fare le belle statuine nel campo. Se ho voluto improntare il mio commento sulle puntualizzazioni è perché credo nell'effetivo valore dei nostri programmatori che, e a questo punto non vorrei sembrare contraddittorio, sono riusciti in ogni caso a realizzare un prodotto nel complesso più che dignitoso. Forza comunque, che questa è la strada da seguire!

PRESENTAZIONE 88%

Schermata introduttiva molto buona e tutte le solite opzioni cui non si può prescindere in un gioco manageriale.

GRAFICA 75%

Essenziale nelle schermate statiche, durante la partita non è male anche se la giocabilità poteva essere migliore.

SONORO 62%

Dopo il motivetto d'apertura solo alcuni effetti sonori.

APPETIBILITA' 84%

Tutti coloro che hanno apprezzato i precedenti manager o sono amanti della pallacanestro non aspettavano altro.

LONGEVITA' 80%

Discorso sempre estremamente soggettivo, comunque sia prima di ottenere dei buoni risultati ne passerà di tempo.

GLOBALE 82%

Quello che si può definire lo "standard Simulmondo", un buon prodotto.

Sei stanco di giocare
con i mattoncini colorati?
E allora prova con...

TILT

FATTI PRENDERE DALLA TILT-MANIA!!

FATTI PRENDERE DALLA TILT-MANIA!!

Foto della versione Amiga

Foto della versione Amiga

T. RAMUNNI 90

- STRAORDINARIA IMMEDIATEZZA DI GIOCO
- MECCANISMO INNOVATIVO
- NUMERO INCREDIBILE DI TRAPPOLE E GADGETS VARI
- CONTROLLO TOTALE DELLA SFERA E DEL LABIRINTO
- POSSIBILITA' DI GIOCO IN DUE IN COLLABORAZIONE
- AZIONE FRENETICA

Un Grande Divertimento ad Un Piccolo Prezzo
L. 20.000 versione Amiga !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA **SOFTEL**

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO

- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

GENIAS

Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

Via A. Salinas,51/B - 00178 ROMA Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

SHADOW OF THE BEAST

Il nostro eroe oviumano (nuovo termine inventato dal sottoscritto, che descrive un incrocio tra un'uomo e una capra) non è sicuramente una figura a cui inspirarsi, ma un famoso detto dice che non bisogna mai fidarsi delle apparenze, infatti prima di essere catturato dal malvagio Signore delle Bestie lui era un normalissimo ragazzo, anche lui soffriva, piangeva, litigava con la professoressa di matematica e guardava I Cavalieri dello Zodiaco. Nei meandri sanguinolenti del tempio di Necropolis, l'infante fu poi incrociato con un caprone per produrre la perfetta bestia guerriera, quindi fu torturato per molti anni per farlo diventare servitore del Signore delle Bestie e fargli dimenticare il suo passato tra gli uomini. Questo scopo però non fu mai raggiunto, infatti dopo aver assistito al brutale assassinio dei suoi genitori la bestia riacquista la memoria, e preso da un irresistibile desiderio di vendetta giura di distruggere chi lo ha ridotto così, e con lui il suo regno. Voi naturalmente dovrete aiutarlo guidandolo tra le varie zone di Necropolis.

La trama del gioco e inspirata alla versione Amiga come anche la sua struttura. All'inizio vi trovate in una zona sperduta dove potrete scegliere tra due strade. A destra si trova l'entrata a Necropolis, ma troverete moltissimi mostri e le piu svariate creature prima di poterci entrare: draghi volanti, alieni, missili, stelle cadenti, ecc. Alternativamente potrete scegliere di correre a sinistra dove un tronco d'albero rinchiude l'entrata al massiccio complesso sotterraneo della città.

Cominciate il viaggio armati solo della vostra forza bruta, ma potrete recuperare altri aggeggi tra cui jetpack laser e pugni elettronici ognuno di essi da usare contro un determinato guardiano. Avete a disposizione venticinque unità di energia, ma ogni volta che entrate in cottatto

All'inizio colpiscono subito sia l'eccellente grafica sia gli incredibili undici livelli di parallasse. C'è una grande varietà di nemici e di attacchi da parte di questi ultimi. L'azione è identica alla versione Amiga, come anche la velocità, ma il vantaggio e che è più facile da giocare, infatti cominciate l'avventura con 25 unità di energia invece che 12 (è stata una buona idea, l'originale era molto più frustrante). E' cambiato anche il supporto del gioco, che ora si presenta su cartuccia, garantendo così un caricamento instantaneo. Anche la colonna sonora è stata riprodotta degnamente, e allo stesso modo della versione Amiga, essa cambia ad ogni sezione. Concludendo, Shadow of the Beast è stato trasportato sul C64 in maniera più che decorosa senza che la giocabilità ne risenta.

Shadow of the Beast è davvero molto giocabile anche sul C64. I programmatori hanno compreso anche i piccoli caricamenti della versione Amiga, sempre accompagnati da suggestivi immagini sottotitolate; questo prende però solo pochi secondi e questo fà in modo che il gioco non venga mai interrotto. Nella versione Amiga ogni volta che si torna indietro di una sezione bisogna aspettare che questa venga ricaricata, e la cosa è davvero irritante. Questo difetto è stato eliminato nella versione C64 grazie alla velocità di caricamento che offre la cartuccia rendendo il gioco un arcade-adventure veloce sotto ogni aspetto. Non c'è molto da fare, solo esplorare una vasta regione, azionare leve e pulsanti e prendere oggetti, ma la varietà di creature nemiche è davvero impressionante. In qualunque punto puossono esserci lumache velenose, giganti e draghi lancia-bombe pronti a farvi a pezzi. La DMA design ha usato le stesse routine di Blood Money ottenendo un ottimo risultato, riproducendo sul C64 le animazioni e i fonadali della versione Amiga. Anche la colonna sonora di David Whittaker e stata trasportata più che degnamente. Shadow of the Beast non è sicuramente originale, ma grazie alle venticinque unità di energia (sull'Amiga sono solo dodici) il gioco non'è mai frustrante. Concludendo questa è una conversione di prima classe, uguale all'originale e degna di essere presa in considerazione.

PRESENTAZIONE 83%

Classica introduzione, scelta tra musica o effetti sonori, e abbondanti caricamenti che però sono instantanei.

GRAFICA 89%

11 livelli di parallasse sul C64 difficilmente si sono visti in altri giochi, e inoltre i nemici sono vari e ben definiti.

SONORO 90%

Ottima colonna sonora.

APPETIBILITA' 87%

Anche se all'inizio le 25 unità di energia sembreranno poche, il gioco ha sempre quel suo particolare fascino che lo rende irresistibile.

LONGEVITA' 86%

Una sfida lunga e impegativa.

GLOBALE 86%

Una brillante conversione.

con un nemico ne perdete una. Fortunatamente questo comporta un piccolo periodo di invulnerabilità ma non conviene mai perdere energia per questo. Potrete poi recuperare la vostra forza raccogliendo delle apposite pozioni ma fate sempre attenzione a non cadere sulle punte poiché questo comporta una fine prematura.

OCEAN PER AMSTRAD GX4000 CART. L. 69.000

ROBOCOP 2

Am

Eccolo qui, il poliziotto più metallico che sia mai esistito. Diretto, senza mezze maniere e alquanto preciso sembra proprio l'"uomo" ideale a spazzare via da Detroit il crimine una volta per tutte. Ma c'è un grosso problema: negli ultimi mesi questo ha assunto proporzioni inusitate fino a diventare un vero e proprio fenomeno incontrollato, e, di conseguenza, un singolo tizio non poteva più contenere una massa enorme di delinquenti.

Tra questi delinquenti ecco spuntare un pericoloso individuo chiamato Caine, produttore di una delle droghe più spaventose mai viste: la Nuke. Questo Caine è talmente potente che riesce ad acchiappare Robocop e a smontarlo pezzo per pezzo, ma non ha fatto i conti con la OCP che chiamano un esperto in puzzle e lo rimontano. A questo punto Robocop riunisce attorno a sé un bel po' di agenti e va per ammazzare il cosiddetto "Mr. Big".

Colpo di scena: all'ultimo momento il cervello di Caine viene scelto per muovere un potentissimo droide, chiamato Robocop 2. Naturalmente il nuovo nato si ribella ben presto e comincia così una furiosa battaglia contro il suo predecessore.

Questa, in (molto) breve, è la trama di uno dei film più famosi degli ultimi mesi: sembra proprio che la Ocean abbia deciso di accaparrarsi tutti i titoli cinematografici più sensazionali, a cominciare da Robocop 2 appunto passando per Total Recall e arrivando a Navy Seals. Ecco allora la versione per Amstrad (GX4000, 464+ e 686+) di quello che sembra diventerà uno dei giochi più famosi mai usciti per C64.

Il gioco comincia dal primo raid di Robocop nella raffineria di droga: qui Robo, rappresentato con una visuale laterale con lo spaccato dell'edificio, deve stare attento ai vari criminali nonché agli ostacoli semi-naturali come precipizi, seghe circolari, punte, generatori elettrici, nastri trasportatori e via dicendo. Il contatto con questi ostacoli è sempre fatale essendo Robocop un tipo molto fragilino e delicato (a me non sembra, ma così risulta da 'sto gioco). Sparsi per il percorso che porta alla raffineria ci sono dei contenitori di Nuke che vanno necessariamente raccolti.

Si passa poi al secondo quadro, uno strano puzzle game dove Robocop deve riuscire a recuperare parte delle sue memorie, cominciando da quelle riguardanti la sua ex-moglie. Il terzo quadro è ambientato al po-

La prima cosa che salta all'occhio di questa versione di Robocop II è senz'altro la realizzazione grafica, che sfrutta appieno le possibilità del GX4000 e propone fondali molto dettagliati e colorati e sprites molto riusciti. Il solito tallone d'Achille è rappresentato dal sonoro, per ovvi motivi tecnici, rappresentato da una serie di colonne sonore discrete e effetti sonori artificiosi. La più grande pecca però è l'elevato grado di difficoltà: va bene che è un gioco caro e quindi deve "durare di più", ma non mi sembra il caso di programmare un gioco impossibile! La minima cosa che si fa, TAC! si ricomincia da capo. Non molto incoraggiante, visto che per procedere un po' bisogna sudare non poco. Insomma una mirabolante realizzazione per quello che non oserei definire il gioco più difficile dai tempi di Game Over!

ligono di tiro dove Robo potrà impratichirsi a impallinare delinquenti evitando di colpire i civili.
Nel quarto quadro il nostro pelato eroe si dovrà aggirare per la Birreria Tokugawa, anch'essa infestata da criminali e pericoli più o meno naturali. Inutile dire che Robo non avrà vita facile e dovrà sudare sette corazze prima di passare avanti. Il quinto e sesto quadro sono ripetizioni del secondo e del terzo mentre il settimo e ultimo è (ovviamente) quello decisivo: L'Uomo Lattina deve entrare negli edifici della OCP e frantumare Robocop, che nel frattempo ha dato in escandescenze e ha tentato di ammazzare tutti (quasi riuscendoci).
Terminata anche quest'ultima, non facile, missione, verrete ricompensati dalla città riconoscente che vi dedicherà un monumento ecc. ecc. Un po' poco per una tale fatica!

Mamma come è duro 'sto Robocop 2! Non ho mai visto niente di simile. Ogni minima azione, ogni singolo passo deve essere oggetto di attenzioni indescrivibili e tempismo tremendo, nonché una buona dose di fortuna. Meno male però che la realizzazione tecnica è impeccabile, ovvero ci troviamo davanti a quella che secondo me è la miglior grafica vista fino ad ora su questa macchina. La spinta a vedere i livelli successivi poi potrebbe essere un incentivo a superare le insidie preparate dai programmatori, ma non dubito che qualcuno verrà scoraggiato ben presto. Io, ad esempio!

PRESENTAZIONE 67%
Poche schermate e istruzioni spartane e ridicole. Ma quand'è che capiranno che si chiama joypad e non paddle il "comando" di quel tipo? Ignoranti!

GRAFICA 98%
Molto dettagliata, ben colorata e discretamente animata.

SONORO 78%
Musichette d'atmosfera ma effetti sonori poveri.

APPETIBILITA' 87%
Il titolo è già di per sé una garanzia...

LONGEVITA' 80%
Tremendamente difficile, potrebbe scoraggiare i più, ma se si persevera c'è un sacco da giocare.

GLOBALE 89%
Una magnifica realizzazione grafica per un gioco medio ma molto difficile. Fate un po' i conti!

PRESENTAZIONE 91%
Schermata dei titoli animata, opzione per due giocatori alternativamente, opzione per joystick standard o con doppio pulsante di fuoco, selezione tra musica e effetti sonori. Buona la partenza dei livelli e lo status screen, molto completo. Sono disponibili infiniti continue game.

GRAFICA 85%
Un po' blocchettosa, ma simpatica e bene animata e soprattutto molto varia con l'avanzare dei livelli.

SONORO 80%
Grande il suono dell'incedere di RoboCop, che si va ad aggiungere ad una buona gamma di effetti sonori e ad una piacevole musichetta introduttiva.

GIOCABILITA' 89%
All'inizio non c'è molto da sparare, ma l'ottima giocabilità vi catturerà presto.

LONGEVITA' 93%
Più di venti livelli, inclusi il poligono di tiro, due sotto-giochi,un sacco di livelli segreti e mega duelli con i cattivoni: mi sembra che di roba ce ne sia a sufficienza.

GLOBALE 90%
Un gioco massiccio, enorme e tutto molto vario e giocabilissimo.

• A-EHM! •

SCUSANDOCI OVVIAMENTE PER L'ORRIBILE SPARIZIONE DELLA PAGELLA DI ROBOCOP II SUL NUMERO SCORSO, VE LA RIPROPONIAMO (A SINISTRA) INTEGRALMENTE (STAMPATORE PERMETTENDO) AFFINCHÉ POSSIATE — FINALMENTE — GIUDICARE INSIEME A NOI LA SECONDA PUNTATA DI QUESTA ORMAI MITICA SAGA CYBERPUNK.

GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

Curse

RAINBOW ARTS PER C 64
(Recensita la vers. disco)
CASS. L. 19.500
DISCO L. 25.000

Questa sì che si chiama sfortuna! Il nostro eroe è infatti incappato in una di quelle vicende talmente assurde che possono capitare solo nei videogiochi, o al limite a Fantozzi... A ognuno di noi capita quaotidianamente di far arrabbiare più o meno volontariamente qualche d'uno, e in mancanza di altri ci arrabbiamo anche da soli pur di soddisfare in qualche modo tutta la nostra carica provocatoria; questa volta però avete fatto arrabbiare la persona sbagliata, peggio della professoressa di latino, peggio del portinaio, peggio del tifoso milanista, peggio della stessa fidanzata... Avete fatto arabbiare Ra! E allora? E allora quando Ra si abbandona a reazioni colleriche incontrollate la prima cosa che fa è trasformare lo sventurato in uno scarafaggio. Alla faccia... E basta? Macché, fatto questo lo rinchiude pure nella sua piramide piena zeppa di trabocchetti abbandonandolo al suo destino con la speranza di recuperare le sue precedenti sembianze solo qualora riuscisse a superare indenne tutti e novantanove i livelli che conducono all'uscita della tomba.

Ognuno di questi enigmatici piani è composto da un numero variabile di pedine che devono essere completamente eliminate dallo schermo prima di potere accedere a quello seguente, per fare ciò dovrete sceglierne una con un certo criterio che mi appresto e spiegarvi e quindi trovare con un apposito puntatore la sua

te alla fine del livello in una sorta di negozio dove acquistare degli utilissimi oggetti magici che vi agevoleranno, se utilizzati adeguatamente, non poco il proseguimento della partita. Concludo con un breve cenno all'editor che vi permette di creare i vostri livelli personali o modificare quelli già esistenti, anche se in questo modo potreste non recuperare le vostre sembianze originarie (sempre che ne valga la pena), qualunque cosa succeda comunque l'importante è non "scaraffaggiarsi" mai, finché c'è vita c'è speranza!!!

64

corrispondente (con la medesima effige) che però deve trovarsi allineata con quella su cui giacete prima di farle scomparire entrambe. A cominciare quindi con la pietra di Ankh dalla quale si parte, e si conclude, ogni livello dovrete muovervi con intelligenza e spostare abilmente le pedine del caso affrontando tutte le difficoltà che scaturiscono dalla loro collocazione e da altri ostacoli che caratterizzano ogni schermo.

Si possono affrontare due tipi diversi di partite, il modo logico o quello arcade. I questo secondo caso i livelli, oltre ad essere più complicati, prevedono anche un tempo limite terminato il quale sarete condannati a rimanere irrimediabilmente rinchiusi nella piramide, o almeno fino alla partita successiva, ma soprattutto dovete prestare molta attenzione a dove mettete i piedi in quanto sarete sospesi sull'abisso correndo costantemente il rischio di scivolare nel vuoto. Sempre nella versione arcade ci sono inoltre delle monete da raccogliere che verranno poi utilizza-

MAX

Sono un grande amante del puzzle games e come tale ho trovato Curse of Ra prima di tutto un grande rompicapo molto immediato e di grande atmosfera e in secondo luogo un ottimo programma in sé che ha ben poco da invidiare alle versioni a 16-bit (e non ditemi che non fate un urlo di soddisfazione ogni qual volta questo si verifichi...). I fondali e le pedine, che perdono comunque qualche cosa in nitidezza, sono ugualmente d'ottima fattura riproponendo magistralmente tutto il misterioso fascino dell'antico Egitto. Un gioco che non dovrebbe mancare d'affascinarvi tenendovi incollati al monitor fino a quando qualche d'uno non vi staccherà... con una bomboletta di insetticida!

PRESENTAZIONE 81%
Schermata di caricamento, possibilità di giocare nel modo logico o in quello arcade senza scordarsi dell'editor.

GRAFICA 82%
A un primo impatto può sembrare un tantino confusa, ma alla lunga adempie in maniera esemplare ai suoi compiti.

SONORO 83%
Di grande atmosfera sia nella schermata dei titoli sia durante il gioco, buoni anche gli effetti sparsi.

APPETIBILITA' 79%
Tutto il fascino delle piramidi per un affascinante puzzle game.

LONGEVITA' 82%
Prima di recupeare la vostra forma umana ci sono ben 99 livelli da affrontare, non sono certo pochi...

GLOBALE 81%
Un buon rompicapo d'ottima fattura che dovrebbe soddisfare tutti gli amanti del genere, per gli insoddisfabili ancora una volta non c'è proprio nulla da fare!

US GOLD, C64 DISCO L. 25.000

MEAN STREETS

Pur trovandoci nel duemilatrentatrè, la vita dell'investigatore privato non è certo cambiata, con i suoi periodi economicamente floridi e quelle giornate pazzesche passate annoiandosi indecentemente. E' proprio in uno di questi giorni, mentre state pensando a come pagare l'ultima cambiale della vostra macchina volante, visto che è da mesi che nessuno viene a chiedervi aiuto, che una biondona dal corpo sinuoso e allupante si trasforma in una nuova, emozionante possibilità di lavoro. E su questo il manuale di Mean Streets si dilunga molto, quasi che vi consiglio di comprare il gioco solo per leggerlo, visto che si sofferma molto di più sulle qualità fisiche della ragazza che non su ciò che lei sta dicendo a voi, imperterrito investigatore senza macchia e senza paura, con ahimè, una fidanzata molto gelosa (sotto forma di segretaria) che non tarderà a picchiarvi col mattarello se sgarrerete un po'. Bah...

64

Ma partiamo dall'inizio: nel fiume principale di S. Francisco, viene rinvenuto il corpo senza vita del professor Carl Linsky, padre della fanciulla in questione, un vero misto tra Ornella Muti e un'altra attrice altrettanto famosa che però si occupa di un altro genere di film, dai capelli lunghi e biondi e dagli splendidi lineamenti. Ma torniamo alle parole di questa novella Beatrice (e qui Dante si starà rivoltando nella tomba), che a dire il vero si chiama Sylvia Linsky, ma noi sappiamo chi è in realtà, sotto quel travestimento. L'introduzione è quanto di più teatrale possiate immaginarvi: "Siete voi Tex Murphy, l'investigatore?" Voi la guardate a lungo (e ci credo!), poi pensate "E' troppo carina per essere un'esattrice delle tasse" e rispondete "Certo che sono io! Posso esservi utile in qualcosa?" "Si tratta di mio padre, dicono che si sia suicidato ma non può essere così. Tenga, qui ci sono i 10.000 dollari che ho guadagnato girando filmett... ehm, che ho risparmiato in tutti questi anni, vi prego, cercate di scovare il colpevole dell'omicidio! Grazie".

La cosa non è certo semplice: l'ipotesi più accreditata è infatti quella del suicidio, visto che la polizia ha pure a disposizione la testimonianza di un ubriacone che passava di lì per caso, e che ha visto il professore buttarsi nel fiume. Dalla ragazza venite poi a sapere che Mr Linsky stava lavorando a degli studi al di fuori dell'università dove insegnava Neuropsicologia, e che altri scienziati coinvolti in quegli studi, sono poi scomparsi misteriosamente. Ma la cosa più importante, al momento, è scoprire se si tratta effettivamente di un omicido ed eventualmente stabilire le cause del decesso, andando al di là del lapalissiano "annegamento". Cosa c'è di meglio, quindi, che fare

ST

Devo dire che a prima vista questo gioco mi era sembrato un po' noioso, ma ora che sono quasi giunto alla fine delle mie indagini ho completamente cambiato idea: è fantastico. Tutto è stato programmato accuratamente, nei minimi dettagli, ed è nel complesso molto avvincente, anche se ci sono alcune parti, come per esempio le sparatorie, che potevano essere realizzate meglio. La grafica vettoriale fa il suo dovere, anche se mi sembra poco realistica: infatti mentre vi muovete per la metropoli non si intravede alcuna altra macchina e nessuna abitazione, ma bisogna anche tener conto dei limiti del buon vecchio C64. E' estremamente divertente poi interrogare tutti i personaggi e trattare con loro per comprare le informazioni (eh sì, mica tutti vi rivelano le informazioni gratis!). Nel complesso una buona realizzazione, adatta a tutti i fans di Magnum P.I. che vi avvincerà sicuramente fino a quando il caso non sarà chiuso.

Purtroppo non sono completamente d'accordo col mio collega. Mean Streets è programmato particolarmente bene, ma ci sono dei problemi (come per esempio il caricamento) che abbassano parecchio il mio indice di gradimento. Poi gli spostamenti. Forse il teletrasportatore di Star Trek nel 2033 sarà ancora da inventare, però la fantasia può tutto. Quindi, perché ridursi a una macchina volante che impiega tre anni a fare 150 metri? A favore di M.S. c'è da ammettere lo spessore della trama, davvero difficile da portare a termine, e le sorprese che si possono avere dialogando coi vari personaggi. Potete anche corromperli o trattenerli con la forza, ma non vi consiglio quest'ultima soluzione: l'ho usata tre volte, e per tre volte sono stato menato. In totale, potrà piacere ai fans dei gialli, ma anche a quelli degli shoot'em up che volessero dedicarsi a qualcosa di un po' più impegnativo, senza doversi "fondere il cervello" su un RPG. Secondo me, sarebbe stato un gioco perfetto su cartuccia, e vi consiglio pertanto di dargli un'occhiata.

un bel giretto con la propria macchina alla scientifica? Scesi nel garage avrete due possibilità: o salite sulla vostra Ford gialla del '56 con i turbo ai finestrini, placidi, e le tendine parasole sul noto posteriore (Elio docet), o montate sulla vostra "Speeder" nuova di pacca, che permette di volare da un luogo all'altro inserendo addirittura il pilota automatico. Lì i vostri sospetti saranno confermati: nel tacco della scarpa destra del prof Linsky sono state rinvenute tracce di buccia di banana, sul quale il povero Carl dev'essere scivolato per ruzzolare giù dal ponte. Il vostro compito sarà dunque rintracciare il bambino che ha abbandonato la buccia sulla strada, chiedergli chi l'ha pagato per farlo, convincerlo a cambiar genere di frutta (o eventualmente a limitarsi a guardare le "banane" solo su Telemontecarlo), scoprire quindi il mandante, ed eventualmente capire il movente di un tanto brutale quanto insolito assassinio.

A questo punto vi chiederete "Ma come diavolo si gioca?". Beh, il manuale d'uso è molto chiaro a proposito, e quindi non mi sembra il caso di dilungarmi sull'argomento. Se invece volete solo sapere che tipo di gioco è, beh, sappiate che è un'avventura arcade con grafica a vettori, la cui ambientazione è metropolitana e futuribile, e la trama è a sfondo giallo. Cosa che potrebbe accomunare Mean Streets ad altri "gialli interattivi" come il mitico Portal, recensito in uno dei primi numeri di ZZAP!. Però il sistema di gioco è diverso: Mean Streets vi permette infatti di muovervi liberamente da un luogo all'altro (a patto, ovviamente, di conoscere alcuni codici d'accesso) e la possibilità di pilotare il vostro mezzo manualmente o automaticamente vi sarà molto d'aiuto. All' inizio del gioco voi avete già alcune tracce da seguire e i nomi e "indirizzi" di alcuni personaggi del gioco, ma spetterà poi a voi interrogarli per ottenere nuovi indizi per procedere nelle indagini. C'è anche la possibilità di chiedere informazioni telefonicamente sia alla vostra segretaria sia al vostro informatore comodamente dalla vostra automobile (e cosa volete più di così?). Attenzione, però: il gioco ha dato qualche piccolo problema di caricamento, e la presentazione sa un po' di inganno. Infatti, il gioco pare dotato di "Routines turbo ultraveloci, compatibili però al solo drive 1541 o simili". In effetti abbiamo provato tali velocizzatori con un drive 1571, ottenendo solo il crash del sistema. Così abbiamo fatto uno sforzo disumano di volontà, e abbiamo cambiato il drive con un buon vecchio 1541, ma le routine sono rimaste inattive. Può darsi che da voi funzionino, ma noi non ci contiamo troppo. E i caricamenti a velocità normale già sapete come sono, senza ribadire pateticamente la loro lentezza. Se a questo punto non vi sentite ancora motivati per intraprendere questa emozionante avventura, beh, almeno provate a farlo per Moan... Ehm...

PRESENTAZIONE 72%

"Corposo" manuale di isruzioni e ottimi screen introduttivi tipo film giallo, ma routine velocizzatrici bidone e lunghissimi caricamenti.

GRAFICA 80%

Niente di impressionante ma fa bene il suo dovere. Ottime le immagini dei personaggi digitalizzate che cambiano perfino espressione!

SONORO 45%

Blandi effetti sonori e qualche musichetta qua e là.

APPETIBILITA' 78%

Wow, che bello giocare a Magnum P.I.!!!

LONGEVITA' 79%

I casi sono due: o lo cestinate a metà strada (come ha fatto Paolo), o andrete avanti a giocarlo finché l'avrete finito (come sta facendo Davide).

GLOBALE 82%

Un gioco pieno di spessore che piacerà a tutti i giocatori un po' "pazienti".

ELIMINATOR

In uno spazio non precisato della galassia si sta svolgendo una guerra tra due razze aliene: gli Omagons e i Julars. I primi, più potenti, hanno rapito cittadini Jular per poi farli lavorare nelle loro miniere. Poiché i Julars sono una razza pacifica, nessuno aveva mai osato opporsi, ma ora un gruppo di ribelli sembra inten-zionato a farla pagare molto cara agli Omagons. Essi infatti hanno scoperto che Omagar è così inquinato da non poter fare a meno dei cristalli di Elcron, situati nelle profondità del suolo del pianeta. Se pensate che questa sia una missione facile vuol dire che non avete ancora fatto i conti con gli innumerevoli ostacoli che gli Omagons hanno sistemato per difendere i loro cristalli. Voi siete al comando di una potentissima macchina da guerra chiamata appunto Eliminator e dovete attraversare le stade di Omagar, stracolme di pericoli, per arrivare ai cristalli.

Iniziate la missione con tre vite, ma ne potete guadagnare un' altra per ogni 1000 punti. Sul vostro cammino troverete, oltre alle barriere ed agli alieni, anche "cubi che girano" che vi daranno munizioni supplementari e rampe che vi consentono di alzarvi in aria per pochi secondi per scavalcare gli ostacoli.

Davide Corrado
& Paolo Besser

"Le cose che mi hanno maggiormente colpito in questo gioco sono la grande fluidità della strada in 3-D e le buone musiche dei Maniacs Of Noise. Tuttavia il gioco è privo di spessore e penso che vi annoierete presto di correre e di blastare alieni. Se si fosse fatto qualcosa per evitare la ripetitività dell' azione sarebbe atato proprio un gran bel gioco. Tuttavia, a questo prezzo, dico che fareste bene a dargli un occhiata. Augh! Il saggio ha parlato.

"Ho trovato Eliminator abbastanza divertente e sono soprattutto rimasto colpito dall' eccellente effetto prospettico della strada. wow! La musica è abbastanza adeguata anche se qualche effettuccio sonoro qua e là ci sarebbe proprio stato bene. A mio avviso però il gioco è dannatamente ripetitivo e vi annoierà quasi subito. Se i programmatori avessero tentato di variare un po' l'azione di gioco sicuramente sarebbe venuto fuori qualcosa di meglio. Tuttavia al suo modesto prezzo potrebbe anche essere un buon acquisto, ma dategli un' occhiata prima di acquistarlo.

PRESENTAZIONE 70%
Schermate introduttive ben realizzare e veloce sistema di caricamento.

GRAFICA 75%
Fluidissimo lo scrolling e ben fatto l' effetto 3-D della strada ma la grafica poteva essere più curata.

SONORO 80%
La mancanza di effetti sonori è compensata da un paio di musiche dei Maiacs Of noise proprio ben fatte.

APPETIBILITA' 80%
Lo schema di gioco è molto semplice vi spingeranno a giocare.

LONGEVITA' 65%
Dubito che un gioco così ripetitivo vi "accalappierà" per molto.

GLOBALE 80%
Al prezzo con cui è venduto vi consiglierei di comprarlo o, almeno, di dargli un occhiata.

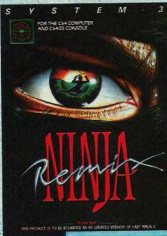
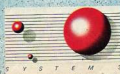
OLTRE LA PRECISIONE CARTUCCE C64

A £. 69.000

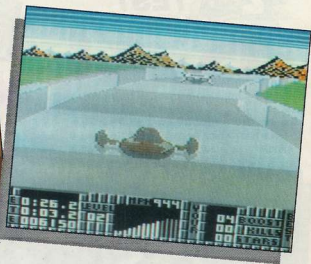
ACTUAL C64 GS SCREENSHOTS

ACTUAL C64 SCREENSHOTS

Dutch and Dutch

DOMARK PER C64 CASS. L. 19.500 - DISCO L. 25.000

Probabilmente qualcuno di voi (pochi fortunati) avrà visto in qualche sala giochi italiana uno dei coin-op tecnicamente più sconvolgenti che siano mai esistiti. Programmato sulla falsariga di Hard Drivin', rappresentava la folle corsa di una strana navicella attraverso una fitta rete di tunnel e strade sopraelevate, il tutto rappresentato con grafica a poligoni velocissima oltre che molto dettagliata. Questo mostruoso coin-op è stato finalmente convertito per gli 8-bit ad opera del gruppo chiamato "the Kremlin", programmatori, tra l'altro, anche di Badlands, Cyberball e Vindicators.

Parliamo ora un po' più approfonditamente della struttura: voi comandate una specie di "super slitta" capace di viaggiare alle velocità più folli sulle varie strade, nei tunnel e perfino sulle pareti e sul soffitto di questi tunnel! Tutto quello che deve fare è arrivare entro un dato limite di tempo all'arrivo di un dato circuito pena l'esclusione dalla competizione. Detto così sembrerebbe molto facile, il fatto è che spesso e volentieri le piste sono "infestate" da svariati altri veicoli molto più lenti del vostro che faranno di tutto per entrare in collisione con voi, o, nel peggiore dei casi, spararvi. Fortunatamente però il vostro veicolo STUN è dotato di un can-

STUN Runner è veramente una delusione. Non ho la più pallida idea di come abbiano solo potuto pensare di convertire un simile mostro sul C64 (o su qualsiasi altro 8-bit — ad ogni modo NESSUN computer o quasi ci potrebbe riuscire), c'è voluta una bella presunzione. Ad ogni modo devo dire che tentare di rifar tutto in bitmap è stata una buona idea, solo che gli è riuscita male. Infatti, le sezioni "scoperte" vanno veloci ma si muovono male e le sezioni a tunnel sono lente e si muovono discretamente. Come se non bastasse, ho provato il gioco una ventina di volte (su svariati computer) e per cinque o sei volte si è verificato un orrendo bug che faceva affondare la slitta nel tunnel uscendo da una curva, il che mi costringeva a due cose: o non salivo mai sulle pareti (di conseguenza non acquistavo velocità e non finivo le gare) o facevo una curva e mi ritrovavo intrappolato su quella parete a vita (infatti quando la slitta scompariva dalla pista riappariva nella parte superiore dello schermo — sempre però sulla parete!). Il sonoro poi non è assolutamente all'altezza di tutto ciò che abbiamo già ascoltato uscire dal nostro amato SID. Beh, l'unica cosa che vi posso dire è che questo sarebbe stato un buon gioco... se fosse uscito tre o quattro anni fa.

noncino orientabile per fare a pezzi tutta la marmaglia e spesso e volentieri sul percorso si trovano delle sezioni chiamate "boost pad" che provocano accelerazioni incredibili, per intenderci simili all'ossido nitroso di Ivan Ironman ma più persistenti.
Spesso e volentieri questi "boost pad" però sono disposti in modo tale che sia difficile passarci sopra, ovvero all'interno di una curva o immediatamente dopo o prima di un salto.
In alcuni circuiti sono presenti addirittura dei bivi (non in questa versione, però) e scegliendo bene quale strada prendere è possibile risparmiare tempo saltando o evitando determinate parti del circuito.

Vista l'enorme difficoltà della conversione, non mi sorprende che sia riuscita in questo modo. Certo, potevano anche affidarla a qualcun altro (non mi fido particolarmente di Zak Townsend o comediavolo si chiama), ma il risultato non sarebbe stato troppo dissimile. La grafica è realizzata senza cura e gli sprites sono obsoleti, lo sparo del cannoncino è alquanto strano e i fondali sono pessimi, però dobbiamo ammettere che non era certo facile. Piuttosto, era meglio che non ci provassero.

PRESENTAZIONE 78%
Bella la confezione, così così le istruzioni e un solo caricamento.

GRAFICA 67%
Approssimativa e lenta.

SONORO 40%
Un paio di bip sparsi senza senso.

APPETIBILITA' 78%
Inizialmente si vuole vedere molto bene come è fatti, magari ci diverte anche un po'.

LONGEVITA' 67%
Ripetitivo al massimo e privo di tutte le attrazioni dell'originale.

GLOBALE 67%
Un prodotto che non lascerà niente dietro di sé. Peccato.

PC ENGINE

Dodge Ball

C'è chi la chiama pallaguerra, chi palla tra due fuochi, chi palla avvelenata e chissà quanto si potrebbe andare avanti con i nomi inventati dai vari istruttori-maestri-genitori per un gioco tanto semplice quanto divertente. Oramai avrete capito di cosa sto parlando, e qualcuno saprà anche che in giro c'era la versione coin-op. Beh, questa ne è la conversione!

Le regole di questo gioco famosissimo nelle scuole, oratori, campeggi e così via sono popolarissime: due squadre uguali si fronteggiano su un campo diviso a metà, una a destra e una a sinistra, e come obbiettivo hanno l'eliminazione degli avversari tramite pallonata (non è necessario ammazzarli, di regola basta un colpo). Semplice, ma coinvolgente. Ebbene, questo Dodge Ball prende spunto da quel gioco ma lo arricchisce e lo modifica un po'.

Le modifiche non sono molte ma sono sostanziali: ogni squadra è composta da quattro giocatori interni (ovvero nella loro metà del campo) e tre esterni (sui bordi della metà avversaria, e sono invulnerabili); una pallonata non basta ad eliminare un avversario, ognuno infatti ha la sua energia che rappresenta quanto può resistere ai vari colpi; ogni giocatore oltre ai tiri normali ha due tiri speciali in puro stile giapponese, uno in rincorsa e uno in schiacciata che possono essere cose come una palla superveloce e deformata che becca più persone in una volta, una super-pallonata che fa letteralmente volare chi colpisce, pallonate a zig-zág, che scompaiono, lentissime ma letali, a spirale (!?!?), a ricerca e così via. Inutile dire che ogni colpo (speciale e non) fa un determinato danno, che va da un minimo di 3-4 fino a un massimo di 20-21. Per ottenere i colpi speciali bisogna premere in corsa rapidamente il bottone "II" per un certo periodo che non deve essere né troppo lungo né troppo corto (W l'autofire!).

Non sono molte, come potete vedere, ma cambiano completamente lo spirito del gioco: non è più una gara di abilità ma di forza e velocità (nonché resistenza).

Ad ogni modo, i giapponesi non sono contenti se per ogni gioco non riescono a inventare una trama, ed eccola anche per Dodge Ball. Anzi, ne hanno inventate due diverse, essendoci due opzioni diverse di gioco, una per il campionato mondiale e una per "l'RPG": nella prima dovrete vendicarvi di una pallonata tirata da un ragazzotto fuori dalla scuola partecipando al campionato mondiale di Dodge Ball che si svolge in sei manches, ovvero Giappone, Inghilterra, Islanda, Cina, Africa (scegliere uno stato a caso) e Stati Uniti mentre nella seconda dovrete lo stesso vendicarvi di una pallonata questa volta però tirata da un tentacolo sporgente da un disco volante! Quello che dovrete fare così sarà andare in giro per le sei nazioni disponibili e continuare a battere le varie squadre mondiali reclutandone i componenti (così potrete utilizzare le mosse più srtrane) e sperando nel frattempo di beccare uno dei sei alieni "travestiti" da terrestre. nel caso doveste trovare un alieno la partita viene interrotta

Dodge Ball è uno di quei giochi tanto stupidi quanto divertenti che aiutano a passare quei monotoni pomeriggi piovosi e freddi. Riempire di pallonate ultrapotenti quei poveri omettini è altamente gratificante, soprattutto se pensate al MALE che si fanno quando si beccano un missile in piena faccia e volano lontano. Per quanto riguarda la tecnica invece posso tranquillamente dire che è virtualmente identico alla versione originale, solo che ha più opzioni e non si devono pagare le duecento lire.

e voi non potrete (dovrete) più accedere a quella sezione essendo stata ripulita. Una volta trovati i sei polipi marziani vi ritroverete su un campo di Dodge Ball sulla superficie lunare a combattere contro la squadra di alieni, e se vincerete, beh, meglio per voi! Ad ogni modo, in caso di vittoria di uno qualsiasi dei due modi vedrete Superman arrivare dal cielo e consegnarvi la coppa dorata del torneo.

Infine, è prevista un'ulteriore opzione per giocare uno contro uno come allenamento nel cortile della scuola, inutile dire che se avete un solo joypad e nessun adattatore vi divertirete ben poco.

PRESENTAZIONE 81%
Opzioni essenziali e niente più. Belle le intro.

GRAFICA 92%
Identica all'originale, ben animata e colorata.

SONORO 87%
Effetti "duri" e musichette molto varie.

APPETIBILITA' 88%
L'azione è divertente e demenziale quanto basta.

LONGEVITA' 88%
Si finisce in fretta, ma si ritorna spesso.

GLOBALE 89%
Una buona conversione di un gioco altrettanto buono.

PLAYERS PREMIER PER C64, CASS. L. 7.500

STEEL EAGLE

Quel venerdì era davvero una bella giornata, c'era proprio un bel sole ed ho conosciuto una ragazza davvero niente male, insomma, tutto procedeva così bene, che sembrava un giorno troppo bello per essere vero. Come la vita ci insegna quotidianamente, c'è sempre qualche fregatura dietro l'angolo. Infatti, giunto in redazione ho trovato Marco Auletta con un bel pacco di Budgets da recensire, tra cui vi era anche questo Steel Eagle. Beh, vista la confezione mi sono detto "Ma che confezione carina! Recensiamolo per primo". Beh, eccovi la trama: durante una vecchia puntata di "FLASH" (lo so che probabilmente eravate molto piccoli, ma se fate un piccolo sforzo mnemonico, sicuramente vi ricorderete di quella tremenda trasmissione RAI condotta da Mike Bongiorno, che tutte le mamme d'Italia obbligavano i figli a vedere, visto che era "istruttiva" in qualche ammorbante modo.) la DOXA non sapendo più quali indagini fare, propose due tra i più scalcinati aerei da bombardamento e la gente per strada doveva indicare quale, secondo lei, era il migliore. Nessuno scampò alla tortura, compresi vecchiette e neonati. Tra i due ebbe miglior fortuna (lo vedreste un neonato esperto di aeronautica?) il modello F15 EAGLE che, pur essendo il peggiore (teoria che ben presto sarà dimostrata proprio da Steel Eagle) venne universalmente riconosciuto come lo stato dell'arte dell'aeronautica mondiale, con grande felicità per la ditta costruttrice i cui profitti, in precedenza, non dovevano essere così soddisfacenti, e ancor più grande disperazione dei piloti e dei videogiocatori di tutto il mondo. Come se non bastasse, nel corso degli anni e col progredire del progresso, in quella carriola sono stati installati nuovi armamenti e dei motori in grado di valicare i confini dell'atmosfera. Purtroppo, però, tutto questo armamentario doveva essere così pesante che ha totalmente compromesso la già scarsa manovrabilità dell'aggeggio. Ma ecco che nel 1998, fanno la riedizione di "FLASH" e ripropongono la stessa domanda, con una fortunosa risposta del pubblico diversa da quella precedente. Ma ormai il danno era fatto, e per non deludere l'opinione pubblica, ai modelli di F15 fu appiccicato un bell'adesivone grosso così con scritto "Aquila D'Acciaio" (Acciaio? Ma se è Latta! NdP) e rifatto il make-up con una carrozzeria tutta nuova fatta con le lattine di Coca Cola riciclate. Ora la terra è minacciata da una cattivissima razza aliena e a controbattere le loro forze militari, cosa mandano? Ma ciò che resta dell' F15 EAGLE, naturalmente! Il piccolo problema che restava, era: "Chi sarà così pazzo da salire su una simile carriola che spara i pallini da caccia a distruggere dei sofisticatissimi armamenti alieni?" Ma il primo pilota scoperto in stato di ubriachezza al bar del circolo nautico, ovviamente! Così voi dovete guidare lo sbevazzone aeronautico per tutti i cieli di quel mondo nel tentativo - non dico di salvare la pelle - ma almeno di tornare indietro vivo e dirgliene quattro a quelli della Doxa che, in realtà, sono stati la vera causa di tutto...

Paolo Besser
& Davide Corrado

SIMON

Devo dire che non sono rimasto per niente soddisfatto da Steel Eagle: La grafica secondo me assomiglia abbastanza a quella di Armalyte, eccezion fatta per l' area di gioco che è stata ristretta, il sonoro c' è, ma è la giocabilità che manca. Lo schermo di gioco è troppo piccolo e il livello di diifficoltà è troppo alto. Per dirla brevemente si mescola a tutte le altre migliaia di shoot'em-up presenti sul mercato senza eccellere in niente in particolare. Fareste meglio a comprarvi, se ancora non li avete, Denaris e Armalyte, vi divertirete sicuramente di più.

PRESENTAZIONE 60%
Istruzioni in italiano

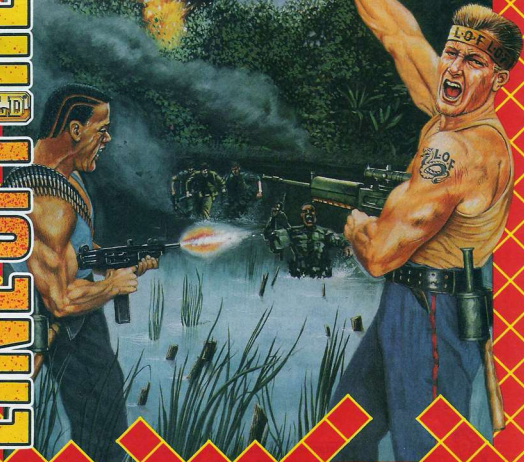
GRAFICA 74%
Carini i fondali e gli sprites, ma le dimensioni di questi ultimi riducono molto da giocabilità di questo prodotto

SONORO 77%
Buono il motivetto nei titoli, ma gli effetti durante il gioco non sono nulla di eccezionale

APPETIBILITA' 55%
Uno dei centomila e più shoot'em ups in circolazione, e con tutti gli ottimi titoli in giro non vi attirerà più di tanto

LONGEVITA' 35%
Il tallone d'achille di questo giochino

GLOBALE 59%
Un gioco non è fatto solo di grafica e di suono, e nemmeno dal suo prezzo.

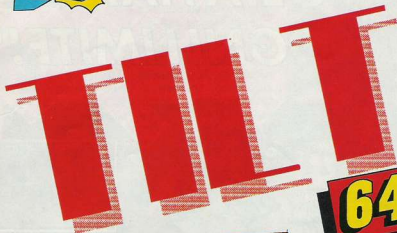
"QUESTA VOLTA HANNO SUPERATO OGNI LIMITE!"

Disponibile per: CBM 64/128 Cassetta & Disco AMSTRAD Cassetta & Disco & AMIGA.

U.S. GOLD®

SEGA™

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

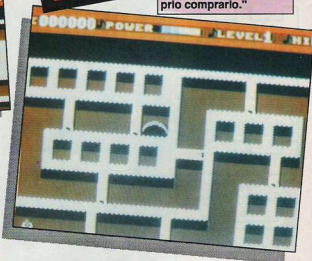
Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distruzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

"Questo gioco mi è particolarmente piaciuto, infatti è da due giorni che continuo a giocarci! E' vero, lo schema di gioco è molto semplice, ma è tutto così giocabile! La grafica non è eccezionale ma fa il suo dovere, e poi i giochi di questo tipo non richiedono, almeno secondo me, una grafica molto elaborata. Al suo prezzo potreste anche, anzi dovete proprio comprarlo."

Appena mi è stata data questa cassetta e ho visto che portava l' etichetta CODE MASTER ho detto fra me: "Oh no! Un' altra delle loro cavolate!"

Questa mia convinzione è però svanita del tutto quando ho iniziato a giocarci: vi ricordate di quei bei giochini tascabili, dove voi dovevate, cambiando l' inclinazione, far muovere una pallina in un labirinto e "farle fare buca"? Bei tempi quelli, eh? Beh, ora con Tilt potete rivivere questa esilarante emozione (!!) sul vostro amato C64.

Infatti come avrete già intuito lo scopo del gioco è di far spostare una pallina attraverso vari quadri a difficolta' progressiva per arrivare in buca. Con il joystick si varia l' inclinazione del quadro e perciò la direzione della pallina. Se credete che sia così facile terminare i vari quadri allora non avete ancora fatto i conti con i "muri" che sono sparsi per il percorso. Essi bloccano completamente il passaggio, ma è sufficente una pressione del tasto di fuoco per farli aprire, ma attenzione, essi si richiuderanno subito dopo e quindi dovrete essere molto molto coordinati. Ogni volta che la pallina toccherà una parete sarete ricondotti all' inizio del quadro, ma scompariranno però i muri che avete già attraversato, perciò non scoraggiatevi!

Davide Corrado
& Paolo Besser

"Non sono completamente d'accordo: è vero, il gioco è molto divertente, ma ho trovato il controllo della pallina poco convincente (ifatti mi è sembrato che a volte vada per i cavoli suoi). Nel complesso un bel giochino, che poteva essere perfetto se si fosse aggiunta un po' più di controllabilità (che parolaccia!) alla vostra pallina, ma al suo prezzo dategli almeno un' occhiata".

PRESENTAZIONE 70%
Niente di strabiliante ma istruzioni in Italiano.

GRAFICA 75%
Fa il suo dovere ed è anche molto veloce, ma poteva essere migliore.

SONORO 70%
Discreta la musichetta introduttiva e accettabili effetti sonori.

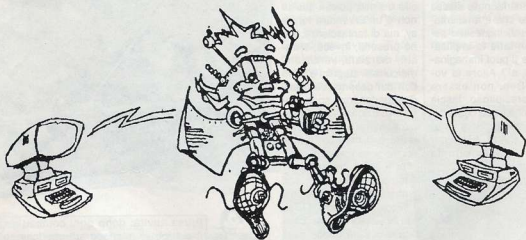
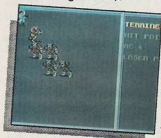
APPETIBILITA' 85%
Una volta che avrete imparato a giocarci non potrà' non divertirvi.

LONGEVITA' 75%
E vi giocherete finché non avrete terminato tutti i quadri.

GLOBALE 75%
Niente di eccezionale ma vale il suo prezzo.

SSI PER C64, DISCO L. 59.000

BUCK R
COUNTDOWN

Un fantagioco di ruolo dalla sc

"Buck Rogers! Non dirmi che non lo conosci? Ma dai, ne hanno fatto pure un telefilm!". "Ah, tu alludi a QUEL telefilm? Allora ho capito tutto. Se il gioco è bello come quella roba allora...". "Ehm, forse ho toccato un tasto sbagliato. Vediamo un po' come si può rimediare. Ecco, ho trovato: hai presente Pool of Radiance?". "Cavolo se lo conosco! Ci ho giocato giorno e notte per una settimana o giù di lì!". "Vedo che cominci a ragionare perché, vedi, Buck Rogers è esattamente nello stesso stile, solo che è ambientato nel venticinquesimo secolo, con tutte le implicazioni che ti puoi immaginare". "Ah, sì? Allora lo voglio!". "Beh, non essere troppo precipitoso, lascia almeno che tidica com'è!".
La maggiore potenza terrestre, tale R.A.M. (RAM per gli amici), sta

rovinando la vita ai terrestri. Fortuna che c'è un certo Buck Rogers che sta raccogliendo volontari pazzi suonati per distruggerla una volta per tutte. Voi, naturalmente, siete tra questi.
Dovete, tanto per cambiare, prepararvi fino a sei personaggi diversi, ognuno con le sue caratteristiche, razza, classe, ecc.
Le caratteristiche di base le conoscete già tutti: forza, destrezza, ecc. Per cui non starò certo a spiegarvi cosa servono. Le razze disponibili, invece, non sono più le solite del tipo nano, elfo o simili, poiché questa non è un'avventura fantasy, ma di fantascienza; sono presenti, invece, terrestri, marziani, venusiani, mercuriani, stagnini e corridori del deserto. Le classi di appartenenza sono meno rivoluzionarie, in fondo c'è sempre il guerriero, il ladro e il medico; facce nuove sono invece il pilota e l'ingegnere. Il primo è un esperto di mezzi di trasporto del 25esimo secolo, il secondo si diletta di elettronica, meccanica e di tutte quelle cose che l'alta tecnologia ci offre.
"Bene, tutto chiaro: conviene prendere due guerrieri, e un uomo per ciascuna classe rimasta."
Aspetta, non ho finito. Il fatto che uno sia, per esempio, un ladro, non implica che sia un buon ladro, ma solo che determinati bonus che altri non hanno. Infatti ci sono 55 abilità diverse (dalla programmazione all'astronomia, dal pilotagio di un mezzo a scelta al movimento in assenza di peso, dalla riparazione al furto,

G.B.

Prima novità: dopo ogni combattimento il computer gestisce automaticamente i vostri medici. Seconda novità: sono stati introdotti anche gli scontri tra astronavi. Possono bastare? Vediamo la controparte negativa. I menu sono sempre una bella piaga: tra conferme e richieste inutili è un bel viavai di movimenti vari sul joystick per stendere pochi mostriciattoli. Per giunta le diagonali in combattimento non sono pratiche da ottenere (sulla tastiera non ne parliamo: hanno messo ancora gli otto tasti direzionali in fila, aargh!). Per giunta trovo che un combattimento testuale alla Might & Magic sarebbe stato molto più indicato per un gioco come questo in cui si usano molto spesso armi a lunga gittata e dove, quindi, la posizione conta poco. Avremmo sicuramente risparmiato tempo di gioco e caricamenti.
Naturalmente questi sono dettagli che non possono scoraggiare gli appassionati, anche perché il gioco ha sempre la sua atmosfera come ogni RPG della SSI che si rispetti.

ROGERS
N TO DOOM

lita Strategic Simulations Inc.

ecc.) che quasi tutti possono imparare. Alla fine salta fuori che chiunque può fare il ladro, il pilota o l'ingegnere e che gli unici veri insostituibili sono guerrieri e medici perché le loro abilità particolari sono riservate a loro.

E andiamo avanti. Forse qualcuno non se ne sarà accorto, ma mancano maghi e magie. Che magie ci possono essere nel 25esimo secolo se non quelle che sforna il progresso tecnico. La SSI corre ai ripari: non ci sono certo armi +1, +2, +3, +4, ma marziane, venusiane, mercuriane e lunari (e così siamo a posto).

Tutto il resto sicuramente lo conoscete: si esplora, si combatte, si cura (in questo caso il computer cura per voi, grazie), si ruba, ecc.

In più, però, avete anchei viaggi nello spazio e le lotte con le astronavi (gestite sempre alla solita maniera, cioè con menu che, in questo caso, chiedono quale parte di nave si vuole colpire).

Forza Buck Rogers, distruggi la RAM (non quella del 64, per favore, se no ci va il gioco in crash prorio mentre stiamo giocando!)

Da quando nacque il 64 e il suo famigerato lettore di dischetti, le cartucce velocizzatrici ci hanno sempre tenuto compagnia: in questo caso, però, non funzionano troppo bene per via dei file corti, e quindi i caricamenti pesano un po'. Una cosa proprio indigesta riguarda invece i passaggi di livello: quando si cerca di guadagnare più di un livello per volta i punti di esperienza sono arrotondati per (largo) difetto subito sotto il massimo livello che si dovrebbe raggiungere; guadagnare esperienza già non è veloce, e questo mi è proprio rimasto in bilico fra milza e polmoni. Quasi dimenticavo: la maggioranza dei nemici sono risultati della fantasia di scienziati pazzi di varia origine: quanti soldi pensate che simili Frankenstein abbiano con sé? Sono più al verde della clorofilla, ma per fortuna almeno gli umanoidi hanno un po' di $oldini e oggettaglia. Tutto sommato vale la pena di provarlo, ma non vi farà frizzare il sangue nelle vene.

PRESENTAZIONE 87%
Solita roba, ma se vi dicessi che nella confezione è incluso un libro (ovviamente in inglese) di 270 pagine della collana di Buck Rogers?

GRAFICA /SONORO 69%
Non si sono applicati molto, questo è certo, soprattutto sul piano grafico. Tuttavia penso che ci siate già abituati.

APPETIBILITA' 64%
Un gioco di ruolo è un gioco di ruolo, la fantascienza è fantascienza ma quegli stramaledetti menu non sono per niente pratici. Cosa aspettano a migliorarli?

LONGEVITA' 87%
Gli RPG rubano sempre un po' di tempo. Anche questo vi farà passare diversi giorni di tensione (se non addirittura qualche settimana).

GLOBALE 84%
Hanno tirato fuori qualcosa di nuovo, questo è indubbio, ma sono alcune vecchie cose a rivelarsi inadeguate.

Da quando sono abbastanza grande per seguire il telegiornale senza addormentarmi dopo cinque minuti, almeno

U.N. SQ

U.S. GOLD PER C64 CASS. L. 19.500 DISCO L. 25.000

una volta alla settimana ho sentito lo speaker che diceva "disordini in medio oriente". In effetti, è da un bel po' di anni che i vari Saddam e Gheddafi non se ne stanno tranquilli, e questo videogioco prende spunto (come molti altri, del resto) da questa situazione alquanto "deplorevole" per tirarne fuori trame apocalittiche. Questa volta dei subdoli commercianti d'armi hanno convinto tutti i vari stati arabi e nordafricani nonché casinisti ad allearsi (e comprare armi da loro) e attaccare il cosiddetto "mondo occidentale".

A questo punto, l'unica speranza per evitare un disastro è una sparuta pattuglia di tre uomini che però per chissà quale convinzione religiosa non può agire al completo ma solo con due elementi alla volta (se va bene, se no anche uno solo). certo che l'Onu poteva sforzarsi un pochino, eh!

Questi tre tizi (un americano, un giapponese e un danese — mi sta venendo in mente una barzelletta...) dovranno viaggiare con il loro aerei attraverso le varie zone "infestate" dai classici "cattivi" e farli a pezzi.

Prima di partire però i tre membri della squadra speciale dovranno comprarsi un po' di armi speciali (sempre generosi questi politici — uno ti salva il mondo e come ricompensa gli fai pagare il conto!) per avere maggiori possibilità contro i vari Ahyello-yellohà. Le armi extra comprendono una serie impressionante di bizzarrie come proiettili a rosa (l'aereo a

Chissà che fine avevano fatto i giochi a due giocatori. Con la storia delle limitazioni tecniche erano quasi riusciti a fare sparire l'opzione per eccellenza del videogiochi (l'aveva per default il secondo videogioco in ordine cronologico!). Da che mondo e mondo, è noto che è molto più divertente dire "aah! Ma che bel pod sugoso! Oh, ma stai finendo l'energia! Lo raccoglierò io per te" con espressione satanica al proprio amico umano che non dire "maledetto computer" e prendere a calci il monitor. Due giocatori a parte, UN è realizzato veramente bene, con fondali molto be disegnati e sprites ottimi pur essendo molto piccoli. La cura c'è, e si vede!

Non si può certo dire che UN Squadron sia il gioco più originale del mondo, dobbiamo ammettere però che è divertente e giocabile. La grafica è molto curata, e con un piccolo sforzo di volontà possiamo dire la stessa cosa del sonoro. Ad ogni modo, sono anch'io favorevole all'opzione a due giocatori, ero stufo di dover giocare sugli altro computer per poter sfogare i miei istinti animaleschi sulla persona che gioca accanto a me (e non fraintendete!).

pallettoni?), una specie di laser circolare, un lanciafiamme e del napalm.
Ognuno dei tre furbastri pilota un aereo con possibilità diverse dagli altri, ovvero l'americano ha un F14 insuperabile nei combattimenti aerei, il giapponese un F4 valido sia aria-aria che aria-terra e il danese ha un A-10 utilissimo per il fuoco a terra. Come vi ho già detto però non possono agire in tre (forse sono puritani ehm...) quindi bisogna scegliere bene o abituarsi a un aereo particolare.
Da notare che le istruzioni sono altamente educative, cito letteralmente: "tutto quello che si muove è ostile e potenzialmente letale". Mi raccomando, se il vostro vicino compra U.N. Squadron non uscite più di casa.

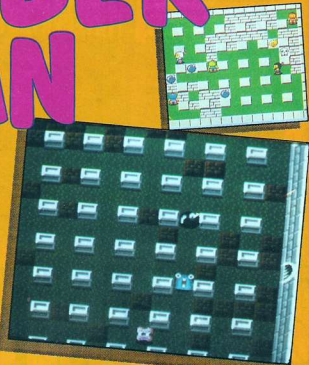
64

PRESENTAZIONE 75%
Caricamento scomodo, manuale "non vedenti" e poche opzioni.
GRAFICA 86%
Fondali buoni e sprites ben colorati e dettagliati. Molto buona l'animazione.
SONORO 81%
Buono ma non eccezionale.
APPETIBILITA' 78%
Gli spara-e-fuggi, ormai, sono abbastanza comuni...
LONGEVITA' 86%
Questo però è straordinariamente giocabile.
GLOBALE 83%
Un buon gioco forse un po' pretenzioso.

BOMBER MAN

PC ENGINE

"Gioco Cal..."

GT a parte, e soprattutto confezione stupida a parte (bianca con scritto "Bomber Man" e uno strano ovale con due punti neri che dovrebbe essere il faccione del protagonista — troppo assurdo!) Bomber Man può vantare una trama ben strana: uno pterodattilo ha rapito da nonsisadove la ragazza di nonsisachi e voi siete stati incaricati di andarla a recuperare. E non è tutto, visto che sulla strada sono state previste delle "demoniache presenze", i più eminenti scienziati mondiali vi hanno fornito di un fantastico sistema di armamento: una serie di bombe "stile cartone animato", quelle, per intenderci, nere e rotonde con la miccia.
In effetti non sono gran che, ma dovrete farvele bastare. Fortunatamente però come in ogni videogame che si rispetti i nemici hanno casualmente nascosto per la strada degli armamenti extra di cui parleremo dopo. Ad ogni modo, per riuscire ad arrivare al castello dello pterodattilo (da quando in qua gli pterocosi hanno un castello?) dovrete affrontare tutta una serie di scontri ambientati in strane arene piene di ostacoli "esplodibili" e ostacoli fissi nonché appunto una masnada di strani esseri tanto tondi quanto cattivi. Per far fuori uno di quegli esseri dovrete semplicemente farlo finire nel raggio di esplosione di una bomba, e semplicemente si fa per dire: infatti all'inizio la vostra bomba potrà far esplodere fino a cinque quadratini sistemati a croce, e contando che la bomba non la potete tirare ma solo piazzare e non avete nessun potere sul momento esatto dello scoppio, è tutto un gioco di tempismo. Oltretutto bisogna stare attenti a non incappare nell'esplosione di una delle proprie bombe, magari rimanendo incastrati tra la bomba stessa (non ci si può camminare sopra!) e il muro pena la perdita di una vita.

Fortunatamente esistono quei power-up di cui vi parlavo: dopo aver infatti ucciso ogni mostro presente nel quadro si illuminerà un blocco di pietra tra tutti i rimasti (e se non ce ne sono più, lo avete già trovato) che, una volta fatto esplodere, rivelerà un succulento gadget che permetterà, a seconda, di ottenere un raggio di esplosione maggiorato, piazzare più bombe contemporaneamente (ocio alle reazioni a catena), e camminare più veloce. Questi cotillons rimangono anche dopo la perdita di una vita, mentre ne esistono altri più utili che però se ne vanno quando il nostro amico schiatta, ovvero il potere di far saltare le bombe quando vi pare, il potere di camminare sulle bombe, il potere di camminare sui muretti esplosivi e così via.
Una volta raccolto il power-

I giapponesi, si sa, sono più veloci della luce. E' appena uscito il PC Engine GT e si hanno così poche notizie sul cavo per connetterne due tra loro e nonostante tutto è già uscito un gioco che ne permette l'uso! Strano, ma vero! Raramente si possono trovare in giro dei giochi così accattivanti. voglio dire, non è da tutti riuscire a conciliare un'azione semplicissima (oserei anzi dire quasi elementare) con una giocabilità così massiccia. Oltre all'azione però va segnalata la grafica che vanta dei fondali discretamente curati e degli sprites superbi, a cominciare dal personaggio principale dall'espressione allucinata e che esplode quando muore ai vari nemici semplici ma che strappano il sorriso animati "gommosamente" e dall'espressione spesso e volentieri scema. Il sonoro poi consta di una serie di musichette tanto stupide quanto fuori luogo, il che non fa che accentuare il divertimento quasi stupito del giocatore che si chiede "ma i programmatori che cosa avranno fumato?". La possibilità poi di continuare senza dover necessariamente scriversi duecentomila volte la password è molto buona e aiuta i "novellini" ad entrare nel ritmo del gioco senza perdere colpi. In definitiva, un gioco ricco di attrattive pur rimanendo semplice e immediato. Quanti ne avrei voluti di giochi così!

up non vi resta che trovare l'uscita a colpi di tritolo, rappresentata da un quadratino azzurro lampeggiante. Attenzione a non fare esplodere una bomba vicino all'uscita o a un cotillon, nel primo caso apparirebbero dei mostri più cattivi del solito e nel secondo idem in più però l'icona salterebbe per aria (non molto consigliato).

Ogni sei quadri la faccenda si complica: dovrete infatti affrontare il cosiddetto "guardiano di fine livello", che nella prima sezione è un mostruoso serpentone che tenterà di stirarvi con la sua mole. Tutto quello che dovrete fare sarà piazzare alcune bombe nel posto giusto e farle saltare al momento giusto stando nel frattempo attenti al serpentone stesso e ai suoi scagnozzi, tanto "cattivi" quanto veloci.

Il gioco prevede un discreto numero di opzioni: potete giocare normalmente o in più di uno, ovvero fino a cinque concorrenti: è uno spasso vedere cinque omini pazzi aggirarsi in una minuscola stanzetta tutti intenti a far venire l'Armageddon in anticipo!; uno contro uno con il PC Engine GT o continuare da un quadro avanzato grazie

al sistema di password che fortunatamente non prevede nessuno di quegli stramaledetti ideogrammi. A proposito, io ne so una a memoria, non so se vi può interessare: UOBZHTEN. E' relativamente all'inizio (quadro 1.4) ma almeno vi permette di tirare su il telecomando per le bombe "così lo provate e mi dite come è". E poi è gratis!

SCEMO E' BELLO

I giapponesi in generale, lasciando perdere tutto quello che ho detto (hanno fantasia, poco furbi, maniaci di questo o quest'altro), sono un popolo ai nostri occhi estremamente originale: e proprio da loro viene un genere di giochi più pazzo del solito, ovvero il gioco stupido. Il più famoso di tutta questa "stirpe", tanto per darvi un'idea, è il famigerato PC Kid che vedeva come protagonista un ragazzino preistorico dal testone pelato ed enorme capace (lo dice la parola stessa) di stendere qualsiasi energumeno a craniate ed appendersi ai muri con i denti e altre amenità. Prima di lui ne erano usciti molti altri, possiamo dire però che si è giunti all'apice con il famoso coin-op Parodius, della Konami, che prende in giro un po' tutti i giochi partendo da Nemesis, con vulcani dal faccione giocondo, statue dell'Isola di Pasqua dall'espressione stupida, l'astronave della schermata principale in versione tonda con la bandiera giapponese e perfino giganteschi lottatori di Sumo! In effetti possiamo affermare che il genere "stupido" non è un vero genere a sé, infatti sotto la sua bandiera possiamo trovare shoot'em-up, platform games, puzzle e altro ancora. Ad ogni modo siamo tutti d'accordo nell'affermare che si tratta di una piacevole diversione dal genere "sbudellistico" che permette lo stesso l'uso della violenza come sfogo ma non come obbiettivo fine a sé stesso. A quando il tie-in di Dr. Slump & Arale?

PRESENTAZIONE 81%
Opzioni multigiocatori, continue e carina introduzione.

GRAFICA 89%
Molto pulita e ben animata con un feel "fuori di testa".

SONORO 88%
Un paio di musichette tonde e effetti sonori molto convincenti.

APPETIBILITA' 90%
L'inzio è un po' lento, ma è accattivante lo stesso.

LONGEVITA' 91%
Il ritmo aumenta, e far saltare i mostriciattoli diventa sempre più divertente.

GLOBALE 91%
Un gioco molto divertente per gente fuori dal normale.

Dovete sapere che in Inghilterra, esiste un personaggio di fumetti parecchio più noioso (almeno a giudicare dai videogiochi dedicatigli) di una lezione di filosofia applicata ai campi da calcio, una nuova materia che mi sono inventato or ora poiché non sapevo trovare un secondo termine di paragone, che rendesse l'idea e che alla fine... non ho trovato! Beh, dicevo, esiste questo personaggio dal nome assai difficile, lungo e complicato: Dizzy, il quale ha la forma di un uovo di Pasqua con le gambette e le braccine che non stanno mai ferme, e che mandano sempre il povero Dizzy nei guai.

DIZZY

Il primo gioco, capostipite di una serie davvero "moscia" è Dizzy, un platform-game adventure raccogli oggetti per niente entusiasmante, ed in effetti fece la sua prima apparizione sul numero 27 di ZZAP! passando quasi inosservato con il suo misero 42%. Lo scopo del gioco è quello di togliere l'isola sulla quale abitate, dalle grinfie di quel cattivaccio di Zaks. Per fare ciò Dizzy deve cercare quattro ingredienti necessari a preparare una porzione magica, mettere il tutto in una bottiglia e lanciarla verso Zaks. Facile vero?

GLOBALE 65%

FAST FOOD DIZZY

Si prosegue quindi con "FAST FOOD DIZZY" un insulso giochino in cui dovrete guidare un lentissimo Dizzy all'interno di un labirinto stile Pac Man (ma molto più brutto) popolato da... da niente! Dovete semplicemente mangiare tutto quello che appare sullo schermo. vi sembra facile? lo è almeno nei primi livelli. Da notare l' estrema lentezza, la mancanza di spessore nel gioco, la ripetitività dell' azione e chi più ne ha più ne metta. Sicuramente il peggiore dei cinque giochi. Se vi piacciono questo tipo di giochi è meglio per voi rispolverare la cassetta di Pac Man. Detto questo, detto tutto.

GLOBALE 59%

FANTASY WORLD DIZZY

E ora giunto il turno di "FANTASY WORLD DIZZY", con cui si ritorna al vecchio concetto dell'avventura arcade raccogli e scappa con tanto di piattaforme. Sebbene non sia nulla di eccezionale, non è un orrore come il primo, e se amate questo genere di giochi potrei anche consigliarvelo caldamente. A voi spetta l' arduo compito di salvare Dasy che è stata rapita dai trolls di un re malvagio e imprigionata in una torre. Non sarà facile, visti gli innumerevoli trabocchet-

ZY
CTION

ti che compongono questo gioco.

GLOBALE 75%

quando ci passate sotto?) attraverso uno stranissimo villaggio disabitato tutto costruito sugli alberi. Il vostro compito è

TREASURE ISLAND DIZZY

Penso che "TREASURE ISLAND DIZZY" sia il gioco migliore della compilation: infatti è molto più giocabile degli altri Dizzy. Dovete guidare il vostro eroe preferito (almeno questo è quello che sperano alla Code Master, NdD) in una misteriosa isola del tesoro stracolma di trabocchetti (avete presente quelle belle trappole che vi cadono in testa quando ci passate sotto?) attraverso uno stranissimo villaggio disabitato tutto costruito sugli alberi. Il vostro compito è appunto quello di lasciare sani e salvi l' isola con le trenta monete che costituiscono il tesoro stesso. Lodevole il fatto che ci siano alcuni "passagi segreti" che sono molto difficili da individuare, come per esempio un ramo che se mosso fa spostare alcune piattaforme consentendovi di passare. "Caotico" però il sistema di raccolta degli oggetti che molto spesso vi farà girare le scatole. Nel complesso però un buon gioco di piattaforme che vi potrebbe anche divertire, almeno per un po'.

GLOBALE 78%

MAGICLAND DIZZY

L' ultimo gioco della compilation è molto simile al precedente Treasure Island Dizzy e quindi non è niente male. Zak non era per niente morto come voi pensavate ed è tornato ancora più malvagio di prima! Egli infatti ha trasformato tutti gli amici di Dizzy in strane creature e poi le ha trasportate a Magicland. Il vostro compito consiste nell' esplorare Magicland per

ritrovare i vostri amici e per riportarli alle loro sembianze. La grafica è rigorosamente monocromatica anche se si avvicina (alla lontana) a quella di un fumetto. La colonna sonora, come negli altri Dizzy è abbastanza adeguata ed anche molto divertente. Come in Treasure Island Dizzy sono presenti alcuni enigmi che vi daranno un po' da pensare: per esempio che ne dite di cavalcare uno squalo per attraversare un corso d' acqua che vi sbarra la strada? Davvero niente male.

GLOBALE 75%

PER CONCLUDERE:

A differenza delle altre compilations presenti sul mercato Dizzy Collaction non si pregia della presenza di nessun titolo di successo e quindi è dedicata solo agli appassionati del genere. Tuttavia non mancano discrete realizzazioni come Treasure Island Dizzy e Magicland Dizzy, ma caliamo un velo pietoso su Fast Food dizzy (Che io, per la frustrante lentezza, avrei invece chiamato Slow Food Dizzy, NdD). Tutto sommato vi potrebbe anche piacere, ma provatelo assolutamente prima di comprarlo per non piangere poi sul latte versato.

GLOBALE 70%

Davide Corrado
& Paolo Besser.

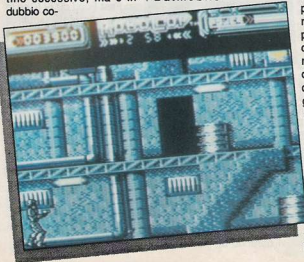
Credo che diventare una stella del cinema possa indubbiamente essere uno dei sogni più diffusi fra tutti quelli che ognuno di noi custodisce gelosamente all'interno del proverbiale cassetto. Popolarità diffusa, copertine dei giornali, vagonate di soldi, fuoriserie da togliere il fiato, megaparty esclusivi, villoni da sballlo, orde di RAGAZZE SCATENATE! Per non parlare poi che se le cose vi dovessero andare davvero bene ci potrebbe scappare pure il videogioco....

BATMAN THE MOVIE

Cominciamo con una gloriosa medaglia d'oro che fece giustamente scalpore il Natale scorso sfruttando come forse meglio non era possibile fare l'enorme successo conseguito dall'omonima pellicola cinematografica nelle sale di tutto il mondo. Come scrisse illuminatamente il recensore allora recensente s'è trattato indubbiamente del gioco dell'anno per il film dell'anno, il giudizio potrebbe sembrare un tantino eccessivo, ma è indubbio come ben pochi altri tie-in (la cosa è testimoniata da questa stessa compilation che, vista la natura della raccolta, ne raccoglie già altri tre fra i più importanti mai realizzati) riescano a reggere il confronto sia per quanto riguarda il gioco in sé stesso sia per quanto riguarda la trama e soprattutto l'incredibile atmosfera così abilmente riprodotta. Si comincia nello stabilimento chimico Axis dove alla fine del livello farete cadere Jack Napier nell'acido creando così involontariamente l'ammiccante Joker. Fatto questo dovrete affrontare la seconda fase alla guida della favolosa Batmobile (peccato che non sia epica come quella per i 16-Bit, ma è comunque d'ottima fattura), dopodiché c'è da risolvere un enigma per scoprire la trappola chimica del vostro nemico e quindi piombare dal cielo alla guida del Batwing per salvare la popolazione di Gotham City prima dello scontro finale nella cattedrale contro il burlesco supercriminale. Un gioco storico che deve necessariamente annoverarsi fra gli "immancabili", già da solo giustifica l'acquisto della raccolta.

GHOSTBUSTERS

Il secondo capitolo con protagonisti i quattro scatenati acchiappafantasmi perdeva indubbiamente qualche cosa di quell'originaria originalità (credo che questa figura retorica si chiami anafora, ma non ci giurerei, sbiaditi ricordi di anni trascosi...) che l'aveva reso un classico, questo senza nulla togliere a un film che rimaneva comunque decisamente piacevole con buoni effetti speciali e il solito umorismo demenziale dilagante (la statua della libertà che si anima e cammina è in assoluto una delle boiate più indimenticabili che abbia mai visto!!!), inutile aggiungere infatti che riscosse un ottimo successo un po' ovunque con inevitabile rivisitazione digitale. Venendo quindi al gioco non si può certo dire che il lavoro dell'Activision sia stato di quelli esemplari con un gioco abbastanza povero, sviluppato in sole tre fasi nel complesso non troppo ispirate (solo la prima in cui bisogna calarsi fino alla vecchia metropolitana non era male, anche se poi non è che la giocabilità entusiasmasse). Non si tratta quindi di una licenza proprio gettata, ma si poteva fare sicuramente molto di più; un titolo che non carat-

Una raccolta di gran fascino con alcune delle più famose licenze di tutti i tempi dedicate ad altrettanti campioni d'incassi. All'interno della confezione troverete un Indiana Jones un po' sottotono, un Robocop abbastanza su di giri, i Ghostbusters leggermente affaticati e soprattutto un Batman in forma smagliante...

OCEAN, C64 CASS./DISCO L. 39.000

WOOD

tion

terizza la compilation, ma che comunque non guasta affatto.

■ ROBOCOP

Ho sempre ritenuto il film un sicura scemenza rifiutandomi categoricamente di andare a vederlo al cinema, una volta vistolo in televisione qualche mese fa devo poprio dire d'aver commesso un'errore di valutazione perché in definitiva m'è abbastanza piaciuto. Per quanto riguarda invece la conversione su licenza sono dell'avviso che si tratta della più grossa incongruenza della storia dei viedogames (e siamo parecchi in redazione a pensarla così), mi spiego meglio. Il programma in questione è accreditato come il programma più venduto di sempre, mesi e mesi in cima alle classifiche inglesi, riconoscimenti da tutte le parti del globo, ma voi l'avete visto il gioco? Voglio dire, non è certo che sia brutto, ma nemmeno una cosa così trascendentale, la giocabilità non è male e bisogna apprezzare un certa varietà, ma la grafica nel complesso non è assolutamente troppo colorata e nemmeno straordinariamente dettagliata; mi sembra quindi che tutte queste incontenibili laudi siano un attimino fuori luogo. Giudicherete voi... Vista comunque la popolarità di cui il titolo gode, più o meno meritatamente, non si può certo sminuirne la presenza all'interno della raccolta.

Mi piacciono le raccolte. Costano meno e in una scatola ci sono molti giochi! Sembra una cretinata, ma non so più dove sbattere le scatole dei videogames. E allora, tutti in una sola scatola! E poi a me piace andare al cinema. I film in questione li ho visti tutti (troppo violento Robocop, meraviglioso Total Recall) e averli in videogame... Beh, non sarà la fine del mondo, ma è una bella compilation!

■ INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

Per cominciare anche questa volta dal film a cui è ispirato lo.ritengo indubbiamente il più bello dei quattro e uno dei migliori in assoluto di questi ultimi anni (non per nulla considero Indy uno dei personaggi meglio riusciti della storia del cinema); sfortunatamente però in questo caso il gioco per computer pubblicato ai tempi dalla US Gold (programmato dalla Tiertex se non sbaglio) si rivela una mezza delusione. Il motivo di un prodotto non certo esaltante è forse da ricercare nelle due differenti versioni che la Lucasfilm ha voluto preparare e cioè l'Action Game e l'Arcade Adventure; mentre il secondo, sfortunatamente disponibile per i soli 16-bit, s'è rivelato un vero capolavoro il primo ha invece sofferto con molte prababilità d'una programmazione evidentemente affrettata (anche se quando si ha che fare con la Tiertex...) che ne ha pregiudicato l'esito finale. Un peccato quindi, perché destreggiarsi nelle situazioni più impossibili con il cappello in testa e la frusta sempre pronta a schioccare non era certo male come prospettiva.

CHALLE 64

STUNT CAR RACER

Ve lo ricorderete sicuramente: tra la valanga di giochi di guida che hanno invaso il mercato dallo scorso Natale fu questo outsider ad ottenere i maggiori successi, ed è tutt'ora forse il miglior gioco di guida per C64, sicuramente il più originale. Le otto piste su cui dovrete gareggiare con agguerriti avversari hanno infatti molto poco in comune con i normali circuiti stradali, assomigliano di più al percorso di qualche ottovolante se non fosse per i baratri, salti e le rampe che li costellano, inutile dire che voi non viaggiate su binari anzi, la vostra macchina ha spesso la fastidiosa tendenza a rimbalzare e ruotarsi sulla pista...
Graficamente non è niente di eccezionale, si tratta di grafica vettoriale neanche troppo chiara, alle primissime partite resta un po' difficile distinguere bene i contorni della pista ma è un ben misero sacrificio in cambio di una eccezionale giocabilità. La fluidità dell'animazione è incredibile, specie quando si aziona il boost, così come il realismo (per quanto di realismo si possa trattare parlando di una Stunt Car che corre su delle montagne russe a centinaia di metri d'altezza) nella guida. La vostra macchina salta e rimbalza ad ogni ostacolo ma, nonostante le potentissime sospensioni, gas e turbo devono essere accuratamente dosati per atterrare alla giusta distanza ed evitare eccessivi scossoni (e quindi danni) alla vettura. Lo stile di guida non è il classico "tutta manetta", è molto simile a quello di una gara di motocross e prima di riuscire a conoscere alla perfezione gli otto percorsi avrete bisogno di settimane di appassionanti competizioni (è presente anche un'opzione per il salvataggio della vostra situazione). Imperdibile per i pochi sventurati che all'epoca della sua uscita non avevano ancora il C64, dormivano, si erano fratturati i polsi, erano in stato comatoso o erano stati momentaneamente rapiti da qualche marziano, uniche giustificazioni possibili per l'assenza di questo piccolo gioiellino dalla vostra collezione.

Parziale: 95%

FIGHTER BOMBER

La grafica 3D poligonale piena non è molto frequente sugli 8 bit, ma è sicuramente ideale - funzionale e di grande effetto - per molte simulazioni, come testimoniano i numerosi giochi del genere usciti per 16 bit. Fighter Bomber costituisce una delle pochissime eccezioni con due versioni pressoché identiche per 8 e 16 bit. Graficamente l'impatto è impressionante, sia nella presentazione dove potete scegliere diversi caccia, armamenti e missioni con il supporto di diverse schermate tutte disegnate molto bene, che nel gioco. Qui ci sono le solite visuali canoniche dall'abitacolo, dall'esterno secondo diverse prospettive, dalla torre di controllo, dall'ogiva del missile lanciato verso l'obbiettivo (molto efficace questa), etc, è impressionante cosa siano riusciti a fare con la potenza di calcolo di un 8 bit. Tanta abbondanza però si paga alla fine. La velocità delle animazioni è lenta, anche se ancora entro i limiti del giocabile, nonostante la morfologia del terreno visibile e gli obbiettivi nemici non siano molto complessi. Questo si traduce in una difficoltà di controllo dell'aereo che raramente riesce a mantenere un volo livellato e che dà non poche difficoltà quando si debba centrare un obbiettivo col mirino per colpirlo col mitragliatore. Se aggiungiamo che i vostri missili Maverick una volta su tre falliscono l'obbiettivo ne otteniamo una giocabilità ben al di sotto dei suoi colleghi a 16 bit. Resta comunque tra i migliori simulatori

di volo per C64, graficamente il più piacevole.

Parziale: 87%

SUPER SKI

Nel caso di giochi sportivi di solito si comincia declamando le qualità del gioco come surrogato di una reale attività sportiva e suggerendolo come valida alternativa. Nel caso di Super Ski non vedo alcun motivo per cui dovreste scambiare un fine settimana sulle abbondanti nevi di quest'inverno per qualche partita con questo obbrobrio (a parte il prezzo naturalmente). Anzitutto il gioco appartiene al genere "carico molto e faccio vedere poco". Nello schermo dei titoli dove sceglierete il numero di giocatori e una delle quattro competizioni (slalom speciale e gigante, discesa libera e salto), fate attentamente la vostra scelta perché vi costerà almeno un paio di minuti di caricamento complessivi. Questa parte del gioco (il caricamento) non è del resto molto più noiosa del gioco stesso. Con una visuale da dietro le spalle dello sciatore dovrete percorrere curve e dossi della pista, poco cambia tra le quattro specialità se non il numero di porte. Poche volte mi è capitato di vedere un gioco così piatto e monotono, se proprio non sapete sciare o il vostro portafogli è stato eccessivamente sfruttato dalle spese natalizie vi conviene ripiegare sul vecchio Winter Games della Epyx.

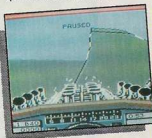
Parziale: 43%

PRO TENNIS TOUR

Senza infamia e senza lode questo tennis dalle fattezze relativamente tondeggianti. Le opzioni di gioco sono le solite e comprendono i due giocatori, la partita di pratica ed il torneo con avversari computerizzati di bravura crescente. Dalla sua parte ha la grande immediatezza di utilizzo, la traiettoria della palla si definisce dalla posizione del giocatore al momento del colpo e dalla scelta di schiacciata o pallonetto. E' però fin troppo semplice, non permette di elaborare vere e proprie tecniche di gioco, ci si accontenta di tirare la palla dall'altra parte sperando che l'avversario sbagli. Si può trovare di meglio in giro.

Parziale: 61%

KICK OFF

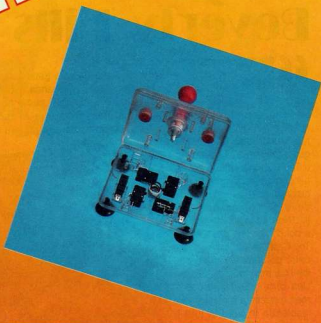
Un'altra compilation calcistica pre-mondiale oltre a questa aveva tra i

suoi titoli kick-off, almeno nominalmente in quanto la versione arrivata in redazione si ostinò a non caricare. Evidentemente deve essere un male di famiglia di questo recalcitrante gioco calcistico, perché la cosa si ripete anche in Challengers. Fortunatamente sono riuscito a recuperare una copia della versione originale sepolta nei vari armadi della redazione, perciò ecco che cosa vi dico: era meglio lasciarlo nell'armadio in questione. Sedici bit o non sedici bit, Kick Off rimane sempre un gioco di calcio mal realizzato, poco ispirato e generalmente grezzo. Molto meglio il seguito.

Parziale: 47%

Challengers è costituito da cinque giochi, ma i titoli veri sono solo due (tre al massimo), ma anche contando solo Fighter Bomber e Stunt Car Racer la compilation vale la spesa. I due giochi non sono estremamente recenti, ma quello che più conta è che a distanza di oltre un anno dalla loro pubblicazione sono sempre tra i più belli della loro categoria. Se sono entrambi assenti dalla vostra collezione non dovete farvi sfuggire questa occasione, anche se alla UBI Soft avrebbero fatto meglio a mettere un paio di dischetti in meno nella confezione e fare risparmiare a voi qualche migliaio di lire e a noi l'inutile e penosa esperienza di Super Ski & soci.

GLOBALE
82%

REGALATI
UN JOYSTICK
ALBERICI

Koala-VII°

Albatros-Ball

Albatros

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

HI TEC PER C64 CASSETTA L. 7.500

TOP-CAT Starring in Beverly Hills Cats

"Forza bambini, accendete la TV! C'è il vostro cartone animato preferito!"."Evviva! C'è Daitarn 3, io me lo sciroppo tutto". "Ma quale Daitarn 3? Io alludevo a Top Cat. Figurati un po' se ti incoraggio a vedere quegli orrori di cartoni giapponesi dove si ammazzano tutti."."Non sono affatto orribili, e poi chissa che pizza è 'sto Top Cat!"."Senti, prima guardalo, poi fammi sapere come l'hai trovato".

Una certa nobildonna danarosa è passata a miglior vita lasciando in eredità tutti i suoi averi ad una certa Amy, che non è la figlia, ma la sua gattina, la sua amabile gattina, ehm.

Si dà il caso, guarda un po', che la suddetta erede designata sia misteriosamente scomparsa, e che gli averi della riccastra debbano passare a un certo Benny er pallone. Tutto chiaro? Benny ha rapito Amy per cuccarsi il lascito? Ma fatemi il piacere! E se vi dicessi che se per pura fatalità dovesse scomparire nel nulla anche Benny? Il grano andrebbe al maggiordomo Snerdly, o meglio ex-maggiordomo per decesso di padrone.

Ooh, finalmente ho capito tutto: bisogna fermare quel maledetto avido prima che rapisca anche Benny. E come si fa? Ma ci sono i.. ehm, c'è Top Cat!

Dovete guidare il caro gatto alla ricerca della sua banda, senza della quale non può agire. Sfortunatamente i suoi quattro compagni sono appollaiati da qualche parte e non ne vogliono sapere di rispondere ai suoi richiami, costringendolo alla ricerca.

Per la strada si trovano diversi ostacoli che vanno da cancelletti che si alzano e si abbassano a ghigliottina, a pazzi sullo skateboard che vi scippano gli oggetti faticosamente raccolti, da api succhiamiele e succhiaenergie a bidoni che rotolano avanti e indietro per chissa quale strana ragione, da palloni probabilmente radioattivi a topi ultracoraggiosi e via con questa musica.

Inutile dire che ad ogni contatto con tutti questi ostacoli l'energia (per l'occasione rappresentata da una bella bottiglia di latte) se ne va via con piacere. Potete però raccogliere bottiglie di latte (e di cosa se no?) per rimettervi in sesto, oltre a oggetti utili per risolvere qualche puzzle (del tipo: per aprire la porta ci vuole la chiave. Ingegnoso!). Il vostro in...capace inventario può ospitare fino a quatro oggetti, ma, tolti i rifiuti, non ci sono poi molti oggetti da prendere. La prima missione vi imporrà di trovare un osso per distrarre un cane rognoso. In seguito... corse in limousine, bagni in piscina...

64

G.B.

Un'altra licenza? Ancora? Potevano risparmiarsela, anche perché dubito che qui in Italia qualcuno faccia a pugni per vedere questo Top Cat. OK, è un giochino dove bisogna schizzare una piccola mappa, raccogliere gli oggetti, trovarne l'uso giusto, e altre cosine del genere. Niente che non abbiate già provato, dunque, e niente per cui passerete notti insonni. Se almeno avessero migliorato un po' grafica e sonoro sarebbe stato sicuramente più interessante. Così com'è l'unica cosa originale (ed educativa) è data dal fatto che se buttate i rifiuti nei cestini guadagnate punti extra. Il tipico budget.

PRESENTAZIONE 62%
Niente opzioni né schermate di titoli, solo la scritta "game over" tra una partita e l'altra.

GRAFICA 69%
Sprite espansi bruttini. Fondali colorati ma poco chiari. Un po' un pasticcio.

SONORO 65%
Musica a tratti orecchiabile, a tratti orribile (ogni tanto sembra un brutto concerto di gatti).

APPETIBILITA' 62%
L'impatto iniziale non è il massimo.

LONGEVITA' 66%
Può andar bene per un pomeriggio spensierato.

GLOBALE 68%
Il solito gioco a ricerca di oggetti. Niente di particolare ma comunque carino.

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.

VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!

Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME .... VIA ....
CITTÀ ....CAP .... PROVINCIA (SIGLA) ....
NUMERO DI TELEFONO .... ETÀ ....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE ....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM ....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE
GIOCATTOLI
NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
NEW
CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
CARTOLERIA
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

PLAYERS, C64 CASS. L. 7.500

TURBO KART RACER

"Turbo Kart Racer è un'accurata simulazione del più emozionante sport motoristico, e MAI prima d'ora le emozioni che si provano praticandolo sono state riprodotte su un computer così fedelmente, e con tanto realismo! Sentirai l'odore dell'OLIO, il rumore dei freni e dei copertoni durante le manovre..." Questa, è la traduzione, più o meno fedele, di come la confezione vi presenti questo giochino di corse, che nonostante tutti i miei sforzi, non sono assolutamente riuscito a trovare così realistico. Mi spiego meglio.
Una volta infilata la cassetta nel... tostapane? Drive? Porta delle cartucce? No, dicevo, nel registratore e dato il solito LOAD, mi sono accorto piacevolmente della mancanze di uno screen di caricamento. La cosa potrà stupirvi, ma ho sempre ritenuto tali schermate un ottimo sistema per occupare spazio sul nastro e allungare il caricamento, tanto poi, una volta iniziato il gioco, questa non serve più, quindi... Cui prodest? Ma non divaghiamo. Lo schermo dei titoli è un po' una delusione, forse il panettiere sotto casa mia l'avrebbe fatto meglio. Scherzi a parte, sembra fatto da un pirata! Soprassediamo premendo fuoco e... sorpresa! Ci sono un sacco di opzioni. Wow, si può giocare in uno, in due, guardare il demo, scegliere che sistema di comando da utilizzare (arcade o simulator: il primo fa muovere la macchinina come un qualsiasi altro oggetto in un qualsiasi altro videogioco, il secondo è il sistema "made in Super Sprint" da me tanto detestato, ovvero la sinistra e la destra per curvare e il fuoco per accelerare, NdP) oppure se quittare il tutto. Usando tali opzioni, poi, si accede ad altri sottomenu che altro non sono che il menu principale con alcune opzioni in meno (piccola delusione). Scelgo di iniziare a giocare, e qui sorgono i primi problemi. Forse perché sono miope e fiero portatore di occhiali, ma quelle macchinine sembrano insetti, tanto sono piccole, e nonostante io ci abbia messo tutta la mia volontà, sono sempre andato miserevolmente a sbattere contro i bordi della pista. Lo schema di gioco, comunque, sembra un Super Sprint "allargato": infatti utilizza la tecnica dello split screen per informare il giocatore di quanto stanno facendo gli altri concorrenti, ora inquadrandone uno, ora l'altro (ebbene sì! In pista ci sono solo tre macchine e vi assicuro che sono sufficienti). Naturalmente, nel modo a due giocatori le due finestre sono corrispettive alle due macchinine non pilotate dal computer. E per sapere cosa sta facendo la terza? Facile, chiamate Il Mago di Molino del Conte sintonizzandovi su Cassolnovo Metropolis Network oppure fate come me e tirate a indovinare. Alla fine del percorso, quando cioè un giocatore (o, solitamente, il computer) ha fatto tre giri della pista, apparirà... la pubblicità! Marco, no, scusa, cosa fai con quel camice bianco?... Va bene, la pianto e faccio una recensione seria! Giunti a questo punto esclamativo, credo abbiate capito che TKR non mi ha assolutamente emozionato, e la premiazione monocromatica made in Spectrum che doveva apparire (al posto della pubblicità) non mi ha certo tirato su il morale. E' un po' un clone di Super Sprint, sebbene il layout dello schermo cerchi disperatamente di negarlo, e se quel gioco vi era piaciuto, comprate TKR senza riserve, altrimenti fate come me e stategli alla larga. Niente male il sonoro, e abbastanza bella la grafica, peccato che in tutti questi giochi la giocabilità vada sempre a farsi friggere.

GLOBALE 67%

THE SPY WHO LOVED ME

AD un annetto dall'uscita di Licence to Kill dedicato all'ultimo film di James Bond la Domark ci riprova rispolverando uno dei film in assoluto meglio risuciti dell'intera serie con un altro tie-in che si va così ad aggiungere agli altri episodi già rivisitati in precedenza (mi riferisco ad "A view to a kill", "The living Daylights", "Live and Let die"). Questa volta (ma potevo dire anche quella o quell'altra ancora) il nostro impavido agente segreto se la dovrà vedere con il solito incallito criminale affetto da palese megalomania che vuole conquistare il mondo (ma sto parlando di un film o di un videogioco?). Costui risponde al nome di Karl Stromberg che... Dopo aver sbagliato un rigore decisivo ed essere stato quasi linciato dai tifosi dell'Atalanta... Nulla, nulla non fateci caso, dicevamo appunto che il furfante è riuscito ad impossessarsi di due sottomarini nucleari, uno americano ed uno sovietico, con i quali minaccia di bombardare le capitali mondiali. E così è sempre il nostro baldo James, accompagnato dalla bella spia russa Anya (e in seguito anche accoppiato... Bond sei grande!), che dovrà preoccuparsi di sventare anche questa nuova minaccia.

All'inizio siete alla guida della favolosa Lotus supertruccata a bordo della quale dovrete raggiungere il porto per raggiungere in tempo la destinazione prefissata, la strada è costellata di ingombri della più svariata natura (macigni, pozze d'acqua, pedoni...) fra i quali potrete anche raccogliere dei preziosi gettoni da utilizzare in seguito nel camion dello scienziato Q. Arrivati al molo saltate in acqua e proseguite a folle velocità sull'acqua fino a riguadagnare la terra ferma dove sarete nuovamente impegnati a bordo della potente fuoriserie. Come già detto in questa fase potrete anche rifornirvi delle più recenti armi supplementari con le quali facilitarvi il proseguimento. Per finire poi ve la dovrete cavare anche a cavallo di uno scooter acquatico fino al compimento della vostra missione.

64

Ragazzi non è per essere prevenuti contro la Domark, ma è indubbio che visto l'esito di parecchie realizzazioni non si può essere un pochettino scettici nei confronti di un loro nuovo gioco. Le paure in questo caso vengono ulteriormente incrementate da una schermata che sembra essera stata "strizzata" a cui viene affidato il compito di condurci al gioco vero e proprio. E qui viene il bello, del film non c'è più alcuna traccia (se non per la macchina). Il gioco mi sembra troppo ripetitivo, oltretutto è praticamente impossibile morire se non sbagliando strada e in quel caso (come nel peggiore degli incubi) bisogna ricominciare tutto da principio. Non mi sembra che questa volta sia andata molto bene al nostro 007 anche, a mio avviso, per i troppi bug che non si fanno attendere.

PRESENTAZIONE 32%
Schermata introduttiva alquanto bruttina, opzioni nulle.

GRAFICA 39%
Ai minimi livelli storici per il Commodore 64.

SONORO 45%
E dire che non sembra nemmeno male all'inizio...

APPETIBILITA' 60%
Il film potrebbe portarvi sulla cattiva strada.

LONGEVITA' 32%
Se vi piace un gioco dove si continua a giocare all'infinito, questo fa per voi.

GLOBALE 27%
A mio giudizio, uno dei peggiori programmi mai usciti per il C64. A voi l'ardua sentenza.

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

GIOCHERIA
Via XII Ottobre, 35 r.
Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793

commodore

C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software
originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

SHOWROOM SDF
SOFT CENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

A BARLETTA
COMPUTER
SHOP

PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - *AMIGA*
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.

VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

A COMO

Via C.Plinio 11
Tel. 031-304320

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Summer CAMP

64

IL Summer Camp rappresenta una di quelle consuetudini tipicamente americane che sono con il tempo diventate delle vere e proprie istituzioni ripetendosi ormai regolarmente ogni anno durante il perdiodo estivo. Vista infatti la differente impostazione che ha la loro scuola rispetto alla nostra (MBF e mio fratello che studiano per un anno lì ne sanno certamente qualche cosa, ndMax) è alquanto improbabile che veniate rimandati in ginnastica o per come suonate la batteria o utilizzate la fiamma ossidrica per creare sculture di metallo di conseguenza, salvo particolari eccezioni, il periodo estivo viene trascorso all'insegna del più assoluto e incondizionato liberismo d'azione. Ma siccome anche i relativi genitori ambiscono al medesimo risultato ecco che la soluzione migliore per trenta giorni di pace e tranquillità è quella di spedire i ragazzi al Summer Camp per un mesetto di vita collettiva in mezzo alla natura dove imparerete a riconoscere gli alberi, vi eserciterete negli sport all'aperto, accenderete piccoli fuochi possibilmente senza incendiare le tende, saprete come orientarvi con le stelle, trascorrete le sere attorno a un falò cantando e magari, se proprio non si è troppo impediti, potreste anche imparare a conoscere meglio qualche interessante ragazza fra le tante che una simile prodiga convivenza vi mette a disposizione.

Anche quest'anno siamo ormai giunti alla vigilia dell'apertura e ogni piccolo particolare è stato accuratamente preparato al Wotadump Camp per accogliere le orde di ragazzi scatenati, e come ogni an-

no in qualità di sconfusionata mascotte vi apprestate a dargli il benvenuto. Nella notte però qualche maleintenzionato sottrae la bandiera americana dal pennone, il mattino seguente al Gran Mogol quasi viene un infarto, la bandiera è infatti un simbolo patriottico assolutamente fondamentale che non può certo mancare, la sua reazione in preda a crisi aggressive incontrollate è quella di accusare Maximus Mouse (che non sono io, ma siete voi) di essersela mangiata! Ovviamente non è assolutamente vero, siete sì un topo, ma mai più mangereste la vostra bandiera. La situazione è quindi molto delicata, bisogna trovare una soluzione e farlo in fretta, come si dice però "la fretta è cattiva consigliera..." e infatti la prima bandiera che viene in mente al nostro Maximus è quella depositata sulla superficie lunare dagli astronauti dell'Apollo, la scelta non mi sembra ovviamente delle più felici, ma cosa volete farci non è il caso di lamentarci, se andava a comprarsela in un negozio come un qualunque topo intelligente non c'era nemmeno il gioco!

La vostra folle missione inizia quindi con queste prospettive: attraversare quattro zone abitate dalle più incredibili creature, accomunate solo da una terribile antipatia per i piccoli topi (manco a farlo apposta!), per raccogliere in ognuna di esse dei componenti con i quali costruire il veicolo che nei vostri progetti dovrebbe trasportarvi sulla luna. Ogni livello è caratterizzato dalla sua particolare ambientazione e dai suoi abitanti, i pericoli come di consueto si sprecano così come svariati sono anche gli oggetti utili che si possono recuperare; man mano che ritrovate i pezzi questi vengono rappresentati su un grafico che si completa al termine di ogni fase, a quel punto ha inizio un sottogioco nel quale dovete collocare ogni pezzo al suo posto entro un certo tempo limite prima di riprendere il viaggio verso la bandiera. Mi raccomando una cosa, nel caso ci riusciate... Mandateci una cartolina!

PHIL

Summer Camp non può certo essere annoverato fra i grandissimi, ma rimane comunque un buon giochino. Fondamentalmente si tratta del solito gioco di piattaforme, ma risce ugualmente a calamitare l'attenzione grazie ad alcuni accorgimenti grafici piacevoli, delle musichette accattivanti, quattro livelli sufficientemente vari con la variante degli intermezzi bonus. Tutto sommato una visitina al Summer Camp la si può proprio mettere in programma, non ne rimarrete certo delusi.

TV

Dopo un capolavoro come "Creatures" mi aspettavo moltissimo da questo nuovo gioco della Thalamus, seppure le due realizzazione siano su due piani non paragonabili anche in Summer Camp ricorrono parecchi piccoli particolari degni di nota che rendono un gioco sostanzialmente elementare meritevole d'essere acquistato. Mi riferisco in particolare a tutti quei tocchi umoristici di cui il programma è imbotitto che rendono estremante piacevoli le partite (i semi d'anguria da sputare, il paracadute che si apre dopo essersi schiantati al suolo, la coda che funge da rotore o tutti gli animali strani che brancolano per gli schermi...), per il resto la giocabilità è molto buona e ben supportata da una grafica estremamente fantasiosa. Il mio giudizio è favorevole, il vostro non lo posso sapere...

PRESENTAZIONE 80%

Niente di sconvolgente, possibilità di ricominciare dallo stesso livello con caricamenti accettabili.

GRAFICA 82%

Estremamente fantasiosa, grande varietà, ben colorata e discretamente dettagliata. Non mancano svariati tocchi umoristici.

SONORO 73%

Motivetti incalzanti tipo comiche e alcuni decenti effetti sonori.

APPETIBILITA' 78%

La Thalamus difficilmente fallisce il colpo, e poi il programmatore si chiama John Ferrari!

LONGEVITA' 81%

Quattro livelli separati con altrettanti intermezzi rappresentano una sfida sufficientemente stimolante per parecchio tempo.

GLOBALE 80%

Un gioco semplice realizzato con grande originalità.

NIGHT SHIFT

La Lucasfilm è diventata famosissima in tutto il mondo grazie alle sue celeberrime produzioni cinematografiche che hanno riempito le sale di tutto il mondo divenendo addirittura dei veri e propri fenomeni culturali, basti ricordare la saga di Guerre Stellari e quella di Indiana Jones; sull'onda di quest'incredibile successo George Lucas, o chi per lui, ha voluto seguire con grande interesse dei nuovi sviluppi settoriali secondari che non hanno tardato a dimostrarsi degli investimenti decisamente redditizi. Fra questi spiccano anche i videogames nei quali la Lucasfilm si è ormai costruita un solido nome grazie ad alcune fra le migliori avventure animate mai realizzate del calibro di Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones o il più recente Loom. A quanto pare il passo successivo è stato quello di produrre su vastissima scala i giocattoli raffiguranti i personaggi più famosi da loro stessi creati nel corso degli anni, si spazia dagli androidi di Guerre Stellari, agli eroi dei loro giochi o gli stessi nemici che avete spesso incontrato e combattuto, insomma tutto un vasto campionario di articoli per bambini o anche per appassionati collezionisti. Inutile dire che anche quest'idea si rivela essere baciata dalla fortuna e ogni articolo va letteralmente a ruba obbligando l'industria Might & Logic a intensificare al massimo la produzione per poter assolvere agli ordini in tempo. L'entità delle richieste è però talmente elevata da necessitare turni straordinari notturni, e quindi nuovo personale. L'occasione sembra buona, la paga interessante e così vi presentate nei panni di Fred Fixit (o in quelli della sorella Fiona se preferite i potagonisti in gonnella, io li preferisco, basta che non abbiano i peli sulle gambe!!! NdMax) dal responsabile del personale per l'assunzione. Come da copione il boss si rivela d'atteggiamento estremamente ruvido e scortese, ma accettate ugualmente

Nightshift è uno dei giochi più indescrivibilmente geniali che abbia mai visto, riesce a metterti addosso un tale tensione dovuta alla continua precarietà della situazione che se non vi viene lo stress di sicuro vi passa! Il ritmo è infatti quantomai frenetico, corri di qui, gira la leva, pedala sulla bicicletta, controlla il colore, accendi la fornace, che cosa si è inceppato... Obbligandovi però ad affrontare ogni problema in modo estremamente razionale se volete avere qualche speranza di venirne fuori e quindi costringendovi a mantenere sempe la calma (il che mi sembra anche un buon insegnamento di vita). Sinceramente ve lo consiglio di cuore, sembrerà paradossale, ma in questo caso fare i giocattoli è di gran lunga più divertente che giocarci!

MAX

l'incarico sperando in cuor vostro di dover solo dare un'occhiatina a qualche indicatore mentre fate un bel pokerino con gli altri colleghi del turno di notte. Ancora una volta come da copione le cose non vanno come nelle vostre rosee aspettative, tanto per cominciare di partite a carte non se ne parla proprio, al limite un solitario perché con vostro grande sgomento scoprite di essere l'unico addetto alla manutenzione dell'intera catena di montaggio (che in gergo viene chiamata "the beast" giusto per rendervi l'idea) che per giunta funziona pressapoco come uno scolapasta: fa acqua da tutte le parti!!!

La produzione è infatti fin da subito bloccata, qualche cosa non funziona in cima e così dovrete risalire tutti i ripiani per avvitare un bullone e quindi inserire una spina staccata, così facendo si mette in moto tutto il complesso meccanismo che non sarebbe sufficientemente complesso se non si complicasse costantemente in una qualche sua parte pregiudicando l'esito del gioacattolo finito; ognuno di questi è infatti costituito di due parti che devono essere colorate nello stesso modo e poi accuratamente combinate; a voi il proibitivo compito di far quadrare il tutto agendo sulla moltitudine di leve disposte un po' ovunque cercando di produrre i pezzi che il capo vi ha richiesto all'inizio del turno. Non preoccupatevi comunque perché alla fine della catena un rilevatore analizzerà i pezzi scartando quelli di colore sbagliato, per non parlare degli "aborti" veri e propri con una testa sopra l'altra o con le due componenti scambiate. Non va poi dimenticato della carenza energetica cui dovrete sopperire pedalando su una bicicletta collegata a una dinamo se non volete interrompere il ciclo produttivo e dover riaccendere anche la caldaia, insomma di problemi ce ne sono fin troppi, ma nonostante questo il capo alla fine del turno è tutt'altro che comprensivo. Tanto per cominciare vi ricordate quando vi ho detto di non preoccuparvi degli esemplari mal riusciti? Preoccupatevi, perché ve li deduce dallo stipendio e ad ogni modo è già tanto se non sarete licenziati in tronco, cos'altro posso dirvi? Rimboccatevi le maniche...

La Lucasfilm è uscita con uno dei giochi più innovativi e originali degli ultimi anni, tecnicamente impressionante (mai avrei creduto che l'ottimo impatto dei complicatissimi macchinari sullo sfondo della versione Amiga sarebbe stato converstito in maniera così efficace), perfettamente congeniato ed estremamente giocabile si propone come uno dei giochi dell'anno. La difficoltà estrema dei livelli successivi vi impegnerà oltremisura, ma vi assicuro che quando vedrete il giocattolo perfettamente riuscito incanalare il raccoglitore degli eseplari corretti proverete una sensazione indescrivibile. Sono sicuro che trascorrete i turni di notte giocando a Nightshift, solo che non so se arrivati all'alba avrete voglia di tornarvene a casa!

Gioco Caldo

PRESENTAZIONE 89%
Quattro o cinque livelli per caricamento, buona l'introduzione, tabella del record, sistema a codici per saltare i livelli già superati e due (quattro per la versione disco) scenette animate con il vostro capo.

GRAFICA 86%
Propio per come è impostata e per l'effetto che ne deve conseguire può sembrare confusa, ma giocandoci diventa sempre più piacevole e imparerete ad apprezzarne anche i più minuscoli dettagli.

SONORO 69%
Escludendo il motivo iniziale gli effetti si limitano a darvi alcune indicazioni su come procede la lavorazione.

APPETIBILITA' 87%
Ogni volta che su una confezione si legge il logo Lucasfilm è già un sinonimo di qualità, per il resto il gioco è veramente geniale.

LONGEVITA' 92%
Dopo i primi livelli abbastanza abbordabili il gioco diventa davvero impegnativo, arrivare al trentesimo non sarà cosa da tutti!

GLOBALE 90%
Uno dei giochi più originali dell'anno e realizzato in maniera superba, assolutamente da non iperdere.

SIMULMONDO PER C64 C ASS./DISCO L.24.000

I PLAY 3D SOCCER

64

Che cosa si può dire di nuovo e inconsueto sul calcio? O ancora, che cosa si può dire di nuovo sui videogiochi di calcio? Finora ne abbiamo viste di cotte e di crude: prospettiva laterale (International Soccer, Emlyn Huges, Italy 90), prospettiva "a volo d'uccello" con scroll verticale (Microsoccer, Kick Off 2...) e orizzontale (Kick Off), prospettiva mista (Gazza's Super Soccer) e addirittura a scroll diagonale (GOAL per Nintendo)!

Questa volta però qualcuno di è tirato su le maniche, e precisamente quel qualcuno è la Simulmondo. Il "qualcosa di nuovo" è la prospettiva: da DIETRO la propria porta con una ideale telecamera che guarda sempre il nostro giocatore. Il fatto è che questa stessa inquadratura è utilizzata anche da International Soccer Challenge per 16-bit della Microstyle, questo però non vuol dire che qualcuno abbia copiato visto che i giochi sono usciti praticamente insieme, inoltre questo I PLAY eccetera eccetera fornisce anche il modo a due giocatori con lo split-screen (cosa che il gioco della Microstyle non può fare).

A parte la visuale, I Play 3D Soccer (in assoluto il nome più brutto per un videogioco) è un gioco di calcio che lascia molto spazio al tatticismo, nonché permette lunghe sfide in campionato tra vari amici (numero praticamente illimitato). Mi fermo qui, anche perché più di tanto non si può dire...

Ammettiamolo, più di tanto su un argomento solo non si può dire. Una cosa sono gli shoot'em-up dove lo stile è sempre quello ma ci sono sempre nuove cose da dire, ma uno sport non è che possa cambiare molto da un mese all'altro. C'è di buono la realizzazione tecnica impeccabile, con un movimento fluido e convincente del 3D. Non mi piace invece il comportamento dei giocatori avversari, sembrano dei robot da tanto segunono bene un giocatore che tenta di dribblarli con i classici metodi "diagonale destra-sinistra-destra-sinistra-inversione doppia o tripla-e poi via". In definitiva, un prodotto altamente competitivo in un campo dove anche i migliori faticano ad emergere. Ben fatto.

PRESENTAZIONE 88%
Belle le schermate di caricamento, buona la quantità di opzioni e completo il manuale.

GRAFICA 79%
Cubettosa ma efficace, e, importantissimo, veloce.

SONORO 70%
Abbastanza scarno.

APPETIBILITA' 89%
I fan di calcio non potranno certo esimersi da qualche partitina...

LONGEVITA' 90%
Vedi sopra.

GLOBALE 86%
Un buon gioco di calcio con una innovazione non indifferente.

E mentre la guerra nel Golfo impeversa (non so quando voi leggerete, ma per adesso siamo 2 a 0 per gli U.S.A. contro l'Irak, ...in bombardamenti, intendo), noi redattori di ZZAP! rimaniamo in Italia a compiere il nostro dovere, aiutando la patria giocando ai videogiochi (gran bell'aiuto), sconfiggendo di volta in volta il nostro Saddam simulato, eh, se tutte le guerre fossero simulate... accadrà mai?

COME PER MAGIA...

ANNALS OF EDITORIALS (PART II)!

Finalmente, dopo due mesi senza nessun accenno alla seconda parte dei miei annnali degli editoriali, vengo a conoscenza del fatto che i suddetti sono andati tragicamente (o fortunatamente?) persi durante il passaggio del testimone della posta di ZZAP! tra MBF e il nostro mitico (perché interista) Carlo. Ebbene, per questa volta siete perdonati, ma naturalmente non posso esimermi dal punirvi inserendo, oltre ai commenti che avevo già scritto nella seconda parte della mia ex-lettera, i commenti degli editoriali dei numeri di ZZAP! seguenti alla spedizione della mia prima lettera. (Punto)
Dunque ricominciamo, o meglio, continuiamo con il numero 38, il cui editoriale propone due argomenti: uno -utra trattato- la pirateria, con la notizia che in UK (volevo scrivere Gran Bretagna, ma il nastro per macchina da scrivere costa. Accidenti, ma così ho sprecato più nastro di quanto non avrei fatto scrivendo soltanto Gran Bretagna. Vabbè, tanto mica pago io, he he) sono state ritirate dal mercato le cartucce che permettevano di effetuare operazioni di ogni tipo sul software, un'altro l'affidabilità delle recensioni, poco trattato (questo quando ho scritto gli annali per la prima volta; ora che li sto ricopiando l'affidabilità delle recensioni è diventato un tema classico nella posta di ZZAP!): ZZAP! Assicura recensioni vere a differenza di alcune rivista straniere e nostrane (K... Koff, Koff, stavo dicendo?) Che usano demo o addirittura immagini fisse di alcuni giochi per le recensioni (mi sa che non avevi capito a chi si riferiva il vegliardo BDB in quell'editoriale, non ai nosti "amici" monoconsonantici, bensì ad "un'opuscolo" di videogiochi che era in voga in quel periodo, mi pare si chiamasse... Cicciriggippiviggi hit me a yea, o una roba del genere NDC.) L'editoriale del numero 39 è molto breve: vengono presentati i nuovi cartellini di identificazione delle recensioni (a proposito, avete visto sul numero 50, pag.70, come è bello R-type per C-64? Non è che fosse la versione per PC-Engine? Eh?) (Si lo sappiamo BDB, come fai se non vedi le foto quando impagini... Hai mai pensato di ricorrere alla magia nera?) Mentre PC (Engine) e i Bbros. soffrono ancora di crisi di identità; il software è in rinascita e per capirlo basta osservare i numeri 39-40-41. Aria di Natale e il nostro pezzo grosso della redazione (è proprio il caso di dirlo NfdTLR-traducetelo se ci riuscite-) (Nota fetida del Temerario Lettore Rompiscatole NdMA) BDB viene contagiato da essa (a proposito mi sconto gli auguri posticipati per il primo figlio/a con quelli anticipati per il secondo- rigraziare, grazie) proponendoci un'editoriale "vecchio stile", quasi commovente, che risveglia i sentimenti di noi (cioè voi-noi che leggete-leggiamo) smanettoni incalliti. Ancora crisi di identità per qualche recensore ma il numero con le super-recensioni fa dimenticare tutto, tranne l'acquisto del numero di gennaio, il cui editoriale mette in a nudo la crisi di originalità del software: abbiamo molti seguiti di precedenti giochi e BDB si preoccupa soprattutto dei voti che bisogna dare a tali giochi. Per quanto mi riguarda preferisco giochi dal concetto non originale, ma ben realizzati (vedi Turrican, il mio gioco preferito - a proposito, mi sembra di ricordare che in qualche numero fa di ZZAP! (O TGM) qualcuno abbia scritto di non essere riuscito a finirlo. Ebbene io ci sono riuscito, e se volete posso aiutarvi: voi scrivete dove siete impacciati ed io vi telefonerò per comunicarvi come si fa. Naturalmente la telefonata sarà a carico vostro.) (a bimbé, noi Turicane l'avemo strafinito, ecché te credevi, io so der Pontello e se scenno de gonfio... NdMA) a giochi dal concetto originale mal realizzati: in fondo si compra il gioco, non il concetto. Nell'editoriale di Febbraio BDB è costretto a ritirare le accuse contro il SW esposte il mese prima, grazie all'ennesimo capolavoro della System3, Vendetta; inoltre riscopre ZZAP! Quale rivista allegra, frizzante, in cui (W) l'NDR, le NdMA, NdBJ, NDC, ecci, ecci, eccetera, rendono più piacevole la lettura e in cui i recensori si esprimono liberamente e sinceramente il loro parere sui giochi. Nell'editoriale n.43 il nostro BDB viene folgorato da un'atroce domanda: quanti anni abbiamo noi lettori di ZZAP! Per lui siamo tutti ventenni, trentenni, cinquantenni... Hem, cioè, io ho 15 (quando scrivo) anni, ma considerati i tempi di arrivo, impaginazione, pubblicazione della mia lettera, quando la leggerete su ZZAP! ne avro 16 (a proposito, fatemi gli auguri sul numero di Febbraio, (Auguri! NDC.) altrimenti la seconda puntata degli annali degli editoriali non ve la leva nessuno; e anche voi lettori, speditemi gli auguri (ehh, e poi?, vuoi anche gli auguri dal PAPA? NDC.), l'indirizzzo lo trovate più sotto, più che voi lettori, preferirei voi lettrici, capito SIM?)(ahh, profittatore! NDC.) (guarda che ci sono prima io NdMA) Inoltre volevo precisare

NAVY SEALS
Dal film omonimo le
avvincenti avventure delle truppe
speciali "NAVY SEALS", addestrate sulla base
dell piu' avanzate tecniche di guerra e delle
piu' micidiali tecnologie militari.
Disponibile per C64 e AMSTRAD solo su
CARTUCCIA a Lit. 69.000 e inoltre per:
SPECTRUM CASS a Lit. 19.500
AMIGA a Lit. 29.000
ATARI ST a Lit. 49.000
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE
©1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserved.

che posseggo il mitico C64 da 2 anni e mezzo e lo ritengo il mio migliore acquisto. Nell'editoriale del n.44 BDB annuncia il risveglio del SW dopo uno stato di "coma apparente", ed a risvegliarlo sono i tre superbi giochi (Turrican, Ferrari F1, Pipemania) che dispongono di concetti ormai non più originali, ma di qualità tecniche ineccepibili; anche lo Spectrum si spolvera un po' con Tusker e BDB non perde l'occasione per rinfacciarci la piena riuscita dell'ormai storico pesce d'aprile dell'anno scorso...

Taaac, mistero e suspance, ci sarà la terza parte (e ultima!) degli editoriali, il mese prossimo, alla stessa ora, su ZZAP!

End nau, a yea! a yea!...

Dhe POSTA BREVIS...

Screcc, screcc, a yea!

Prosegue la pioggia di lettere Anti-Console, mentre aspetto le risposte alle lettere del mese scorso su questo scottante (Ahi!) argomento, per dovere di cronaca cito DANILO DI FRUSCIA, CUOCO GIUSEPPE, GENTILI DARIO, GIORGIO GUERRA (che ci spedisce anche una filastrocca, bella, ma cerca di essere più spiritoso è troppo seria...) e LUCA GENTILE, tutti uniti con un sonoro "via le consoles da ZZAP!" aspettiamo ancora un mese, per vedere cosa succede, dopodiché, dovremo decidere. Gli INTOCCABILI di Alessandria ci scrivono una lettera, praticamente impubblicabile! Sarebbe risultato un @@?#@?##!!#? continuo, ragazzi, un po' di autocontrollo, eh, che roba! Ed il mitico BOCCHINI MARCO riappare sulla posta di ZZAP! per rivendicare i suoi diritti sulle canzoni di argomento videogiochistico, stavolta ci manda un remix di POISON, di Alice Cooper, cantata dal fratello gemello Alice Computer, ecco a voi VIRUS!:

" Your mad device
Your disk, like ice
One side could kill
My pain, your Thrill
I want to reset you but I better don't touch (don't touch)
I want to burn you but my senses tell me to stop
I want to turn off you but i want it too much (too much)
I want to format you but your keys are venomous VIRUS
You're VIRUS runnin' thru my circuits
You're VIRUS, I don't want to break that disk... "

Basta, continuiamo con MARCO TAGLIAFERRI, che offre il suo aiuto a tutti i ragazzi entusiati che vogliano darsi a quello stupendo lavoro che è la programmazione dei videogiochi, per tutti quelli che si vogliano mettere in contatto con lui "Marco Tagliaferri, via Etnea 389 95100 CATANIA" (riguardo alla tua domanda, le schede sonore più diffuse sul PC sono la ADLIB e la SOUNDBLASTER, i prezzi non li so ma magari M.A.)(Ehi, M.A.!, ci sei?) (No NdMA) Qualcuno inizia a lamentarsi dei TIPS!, ed ha ragione, Camello Volante Kabubi (il 12bittista), ci fa notare una paurosa ripetizione dei tips, in numeri seguenti sempre gli stessi tips, bisogna stare piu attenti regà! Sentito Bbros? Al Sim c'eravamo, ma in incognito, dato che non c'era nessuno (il "padiglione" dei videogiochi erano in realtà 2 stand in croce) capito IGOR "Shuriken" SAVIOLA, speriamo in un prossimo SIM migliore. BONACCINI LUCA, un'adventurer come non ne sentivo più da tempo, rimpiange con nostalgia l'Angolo del MAGO su ZZAP!, anchio a volte mi soffermo a ricordare come fosse bello leggere quell'angolo di ZZAP!, BDB non hai mai pensato a ritornare sulla scena? (Per chi non lo sapesse, il mago ai tempi era in realtà nientepopodimeno che BDB!). Ritornano dopo tempo, le pagelle a ZZAP!, ebbene sì, questa volta è MICHELE CURRELLI DI S. SISTO! a spedirci i suoi giudizi su questa nostra/vostra mitica rivista, ecco il voto più divertente dato al sonoro:

SONORO 86%

- Ottima la musica nello sfogliare le pagine (SHFASH)...

We!, MANGIATORDI VITALE, ci scive ancora, sto Spectrumista!, belli i disegni sulla lettera, la citazione del mese è di TOMMASO CIVIORI "Auletta BDB castigare solent" mai citazione fu più vera... MBF=Mulino Bianco Ferrero? Beh, era un'idea come un'altra prima della rivelazione... FRANCESCO SILI e ENRICO MELOZZI MBF era un lettore, e scriveva lettere a Zzap!, poi è diventato redattore, ed ha iniziato a rispondere alle lettere, ma non ha mai risposto ad una sua lettera... E salutando uno di Trieste che nell'ottantaquattro finì Zaxxon sul Vic 20 proseguiamo con MARCELLO ATTANASIO di Milano i cappellini di ZZAP! E TGM?, beh, in Inghilterra ci sono ma qua'in Italia penso che non sia possibile averli (illuminaci BDB!)...

L'ULTIMA PAROLA

Spettabile redazione di ZZAP! Sono un'ottobittista sfegatato e aspirante programmatore. La mia opinione riguardo il C64 è questa: non credo che questo mitico computer sia arrivato al capolinea (K dice sì) anzi, con il lancio del GS godrà ancora di ottima salute. Penso che la Commodore abbia fatto una mossa davvero strategica: ha rilanciato un C64 ormai stanco di essere bistrattato ed ha aperto una nuova fetta di concorrenza verso i rivali più agguerriti del mondo delle consoles Nintendo, Amstrad, e persino PC Engine. Personalmente ritengo il c64 una valida macchina che, se sfruttato in modo adeguato può tenere testa a anche a sistemi superiori come l'Amy o l'ST.

E' per questo che preferisco un c64 sfruttato al massimo che un'Amiga sfruttato al 50%, 60% anche se questo non dipende dalla macchina ma dal programmatore (vorrei veramente vedere un'Amiga sfruttato al 100%) (anch'io NDC.) (e io il Silicon Graphics NdMA) Adesso vorrei rivolgervi un consiglio, perché non inserite una rubrica dedicata alla programmazione dei videogiochi. Magari mettendo (se possibile) qualche listato: solo così (spero) potreste risolvere molti quesiti che gli aspiranti programmatori come me vi stanno rivolgendo negli ultimi tempi.

Paolo Bergamaschi
di MANCIANO (GR)

Ed ho messo la lettera di PAOLO (ma avrei potuto mettere quella di CAVENAGHI MICHELE praticamente uguale) proprio per non metterne più su questo argomento, visto che ogni mese ricevo decine di lettere su questo tono, ormai lo sanno anche i sassi che il C64 non è morto , ma per favore adessoo smettetela di scrivere lettere sulla fine del 64, ve lo chiedo per favore... Vi prego.

E ADESSO...

E adesso è finita, come tutti i mesi anche stavolta ZZAP! è arrivato alla conclusione, ed io sono, come al solito, in ritardo, quando succederà che consegnerò la posta in orario... Non so cosa potrà succedere, un'eclissi di sole (vista l'eccezionalità del caso, direi più che di sole di TERRA NdMA)... La Domark che fa un gioco bello o chissà cos'altro... Vabbè, alla prossima.

Carlo

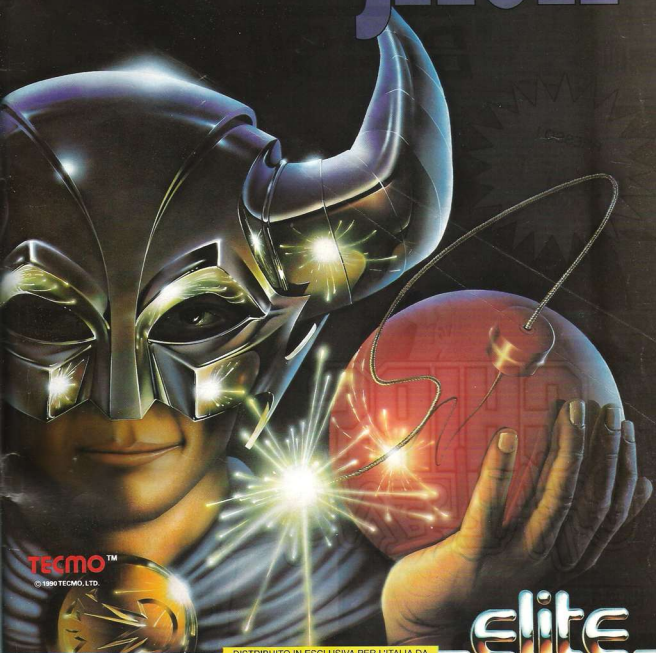
PROSSIMAMENTE
ANCHE IN VERSIONE AMIGA

MAGNUM

Lightphaser

6
GIOCHI IN
OMAGGIO

MAGNUM LIGHT PHASER dà una nuova eccitante dimensione al mondo dei giochi col computer. Con MAGNUM proverai l'emozione della sparatoria finale. Le immagini si riferiscono ai 6 giochi in omaggio contenuti nella confezione.

Entrambe le versioni per C64 (cassetta e disco) sono contenute all'interno. Le istruzioni sono in italiano.

MIGHTY BOMBJACK™
TECMO™
© 1990 TECMO, LTD.
elite
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

DUE SUCCESSI
E UNA SORPRESA
BLASTER
PRESSO I
SOFT center
Dutch and Dutch
CHIPS CHALLENGE
AVRAI SUBITO IN OMAGGIO UN COLORATISSIMO MARSUPIO
U.S. GOLD
LEADER
DISTRIBUZIONE
Formati in offerta :
C64 cass. + Blaster
C64 disco + Blaster
Amiga + Blaster
Fino ad esaurimento.